# MEGA-TEST: DIE PERFEKTE MAUS FÜR DOTA 2

4 ab 2. 3. 2016

Computer Bild Spiele

PC PS3 X360 XON

EUROPAS GRÖSSTES SPIELEMAGA

www.cbspiele.de

GOLD-EDITION

Deutschland 5,90 Euro; Schweiz CHF 11,50; Österreich 6,90 Euro




Simulation **GRATIS-VOLLVERSION** auf DVD in dieser Ausgabe



SPASS AN DER MACHT Exklusiver Studiobesuch

LEGO PC PS4 XONE

# STAR WARS

EPISODE 7: DAS ERWACHEN DER MACHT S. 20

# 100 SPIELE GRATIS




Von Abenteuer bis Strategie **GRATIS-VOLLVERSIONEN** auf DVD in dieser Ausgabe




## DEPONIA DOOMSDAY

**SPECIAL:** Das vierte Kult-Abenteuer exklusiv in COMPUTER BILD SPIELE. S. 6




## HITMAN

**TEST:** Der Killer mit Glatze geht auf eine mörderische Weltreise. S. 54




## FAR CRY PRIMAL

**TEST:** So brutal ist der Überlebenskampf in der Steinzeit. S. 46




## QUANTUM BREAK

**ANGESPIELT:** Der innovative Mix aus Spiel und TV-Serie. S. 14



# WELTEXKLUSIV: DEPONIA – DOOMSDAY SEITE 6




PLATIN-EDITION Auf DVD im Heft

PLATIN-EDITION Auf DVD im Heft

GOLD-EDITION Auf DVD im Heft

VOLLVERSION 1

## RISE OF VENICE

*SIMULATION* **PC** **Errichten Sie Ihr Handelsimperium, und mischen Sie beim großen Spiel um Macht, Erfolg und Reichtum mit.** (ab 6 Jahren) **SEITE 84**



**Axel Telzerow**
Chefredakteur

## WELTEXKLUSIVE PLATIN-EDITION MIT KULTSPIEL

*Manchmal ist eben selbst Gold nicht wertvoll genug. Zum Beispiel, wenn ein von vielen Fans erwartetes Top-Game gleichzeitig mit dem Marktstart gratis und weltexklusiv auf Heft-DVD in COMPUTER BILD SPIELE erscheint. Dieser ziemlich sensationelle Coup ist uns mit „Deponia – Doomsday“ gelungen – und den feiern wir mit der ersten Platin-Edition von Europas größter Spielezeitschrift. Wenn Sie Abonnent der Gold- oder Silber-Edition sind, können Sie den vierten Teil der Kultreihe für nur 4 Euro nachbestellen (siehe Seite 7). Und falls Sie die Gold- oder Silber-Edition gekauft haben, gehen Sie gleich noch mal zum Kiosk und holen sich Ihre Platin-Edition. Ich verspreche Ihnen, es lohnt sich!*

PLATIN-EDITION Auf DVD im Heft

GOLD-EDITION Auf DVD im Heft

SILBER-EDITION Als Download

VOLLVERSION 2

## 100 SPIELE GRATIS

***SPIELE**SAMMLUNG* **PC**
**Spiele für jeden Geschmack: Abenteuer, Action, Knobeleien, Gestaltung und mehr.** (ab 12 Jahren) **SEITE 88**




## SONDERHEFT DIE BESTEN DEUTSCHEN SIMULATOREN FÜR PC

*Bauen, Fahren, Managen: Dieses Sonderheft setzt Sie ans Steuer von Trecker, Truck & Co. Auf der Heft-DVD finden Sie 15 Top-Vollversionen, darunter „German Truck Simulator – Gold Edition“, „Rescue 2013 – Helden des Alltags“ und „Landwirtschafts-Simulator 2013“. Im Heft gibt es zudem Tipps und Tricks zu jedem Spiel.*




**Jetzt** im Handel

# NEWS




Weltpremiere
DAS VIERTE ABENTEUER
Exklusiv auf Heft-DVD

PLATIN-EDITION
Auf DVD im Heft

## WELTEXKLUSIV
### IN DER PLATIN-EDITION: ABENTEUER DELUXE!

Rufus und sein liebenswerter Schrottplanet sind zurück: Mit „Deponia - Doomsday“ kommt endlich der vierte Teil der Kultserie. Und den bekommen Sie mit der Platin-Edition weltexklusiv auf Heft-DVD! **Seite 6**

### KRAWALL IM ALL

Revolution im Weltraum: Die putzig-bunten Lego-Krieger brechen in „LEGO Star Wars – Das Erwachen der Macht“ mit alten Traditionen und erklimmen ein neues Level des schwarzen Humors. **Seite 20**



Exklusiver Studiobesuch

## NEWS



# SPIELETESTS



### GLATZE GNADENLOS

Agent 47 meldet sich zurück zum Dienst: mit größeren Karten und noch mehr KI-Charakteren – aber auch einer Rückbesinnung auf die spielerische Freiheit. Der „Hitman“ killt jetzt häppchenweise! **Seite 54**



### FAR CRY – PRIMAL

Diesmal geht’s zu Mammut und Säbelzahntiger in die Steinzeit, dabei bleibt „Far Cry“ seiner Spielformel treu. Wie gut das in diesem neuen Teil funktioniert, erfahren Sie im Test ab **Seite 46**

### ROTER FADEN

Feinste Optik, ein knuddliger Held und eine berührende Story: Das kleine Wollknäuel Yarny tritt in „Unravel“ eine Reise durch Schweden und die Erinnerungen einer alten Frau an. Ein Held – und ein Spiel – zum Verlieben! **Seite 62**



## SPIELETESTS

# PRO GAMER



## DER GAMER UND SEIN MÄUSCHEN

Mit welcher Maus zocken Gamer am besten? Was darf sie kosten? „Dota 2"-Coach Niklas Behrens und COMPUTER BILD SPIELE helfen Ihnen bei der Kaufentscheidung. **Seite 74**

## BLITZSCHNELL UND GESTOCHEN SCHARF?



Ein Gaming-PC mit richtig Dampf und ein Monitor mit knackiger Schärfe: Wie gut sind der neue Nightblade-X2-PC und der Monitor Eizo Foris? Der Test zeigt's ab **Seite 80**




## BEREIT ZUM START!

Anpfiff der Frühlings-Meisterschaft: Deutschlands Beste Gamer spielen groß auf, und Sie können live dabei sein – in der neuen Saison wird scharf geschossen! **Seite 82**

## PRO GAMER



# INTERAKTIV

## HANDELN STATT GONDELN!

Venedig zur Zeit der Renaissance: Als junger Kaufmann wollen Sie reich und berühmt werden. Also kaufen Sie Waren günstig ein und verkaufen sie teuer weiter, heiraten in ein Adelshaus ein und bekämpfen Piraten und Gegenspieler! **Seite 84**




**PLATIN-EDITION** Auf DVD im Heft

**GOLD-EDITION** Auf DVD im Heft

**PLATIN-EDITION** Auf DVD im Heft · **GOLD-EDITION** Auf DVD im Heft · **SILBER-EDITION** Als Download




## 100 SPIELE GRATIS

Hier finden Sie Spielvergnügen jeder Art für viele Hundert Stunden: Abenteuer und Action, Knobeleien, Geschicklichkeits- und Strategiespiele sowie viele tolle Simulationen! Na dann viel Spaß!

**Leser-Aktion**

## TRILOGIE ZUM SCHNÄPPCHENPREIS!

Abenteurer, aufgepasst: Holen Sie sich die komplette „Deponia"-Trilogie zum Rabattpreis als exklusiven Download. Alle Infos finden Sie ab **Seite 94**









## INTERAKTIV



PLATIN- EDITION

# DIE DEPO

**WELTEXKLUSIV**

DEPONIA DOOMSDAY

PLATIN-EDITION
Auf DVD im Heft

**Weltpremiere**
**DAS VIERTE ABENTEUER**
**Exklusiv auf Heft-DVD**

DEPONIA DOOMSDAY
DAEDALIC ENTERTAINMENT
SPIEL
...s Deponia-Logo und das Daedalic-Logo sind eingetragene Marken der Daedalic Entertainment GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Computer Bild Spiele PLATIN-EDITION

# NIA - DOOMSDAY

**ABENTEUER**SPIEL PC Ein Top-Spiel pünktlich zum Marktstart auf Heft-DVD? Teil 4 der legendären „Deponia"-Reihe gibt es **WELTEXKLUSIV AUF DER PLATIN-EDITION** von COMPUTER BILD SPIELE!

Kaum ein Finale hat Adventure-Spieler in den letzten Jahren so sehr beschäftigt, wie das der „Deponia"-Trilogie. Die abgedrehte, wendungsreiche Handlung um den sympathischen Chaoten Rufus, die liebenswerte „Orbit-Elfe" Goal und den namensgebenden Schrottplaneten Deponia ließ nach Teil 3 „Goodbye Deponia" viel Raum für Spekulationen: Was wurde aus Rufus? Weiß Goal um das Schicksal des Helden? Konnte Deponia noch gerettet und die fliegende Weltraumstadt Elysium befreit werden?

Ein paar Antworten finden Sie natürlich in diesem Artikel – und vor allem im Spiel selbst: Denn erstmals erscheint mit „Deponia – Doomsday" ein absolutes Top-Game gleichzeitig zum Steam-Release auf der Heft-DVD von COMPUTER BILD SPIELE! Der perfekte Anlass für die erste Platin-Edition von Europas größter Spielezeitschrift.

## Endlich ab nach Elysium

„Deponia – Doomsday" knüpft direkt an die Handlung der Vorgänger „Deponia", „Chaos auf Deponia" und „Goodbye Deponia" an. Mit abgedrehten Zeitreise-Elementen schlägt der neue Teil die Brücke zum Anfang des großen „Deponia"-Abenteuers – ist aber auch für Neulinge im Schrott-Universum ein absolutes Highlight.

Der vierte Teil beginnt ganz in der Tradition der Vorgänger. Rufus hat die Schnauze voll, er lebt im Städtchen Kuvaq auf dem Planeten Deponia und damit in einer Welt, die über und über mit Schrott bedeckt ist. Seine kettenrauchende Freundin Toni ist ständig grantig, und alle Stadtbewohner halten ihn für einen nichtsnutzigen, aber irgendwie gefährlichen Querulanten – weshalb sie alles daran setzen, Feuer, offenes Licht und natürlich auch sich selbst von Rufus fernzuhalten.

Rufus will nur dagegen noch eines: endlich abhauen – und zwar nach Elysium. In die schwebende Weltraumstadt hatten sich einst die Bewohner Deponias zurückgezogen, weil sie die globale Müllflut auf ihrem Planeten nicht mehr bändigen konnten. Nun leben sie also im All, abgeschottet von einem riesigen Beamtenapparat namens Organon, in ignoranter Glückseligkeit. Dass auf Deponia noch menschliches Leben existiert, davon haben sie keine Ahnung.

## Alles auf Anfang

Aber Moment: Für „Deponia"-Fans klingt das doch genau wie die Handlung des ersten Teils, oder nicht? Keine Sorge, Sie werden nicht Rätsel um Rätsel noch einmal lösen. Das Entwickler-Studio Daedalic Entertainment setzt nämlich auf einen spannenden Twist: Rufus erwacht einige Tage **vor** den Ereignissen des ersten Teils aus einem konfusen Traum, in dem er die komplette Handlung der drei Vorgänger erlebt hat. War das alles wirklich nur ein Traum? Schall und Rauch? War der ganze Aufwand umsonst?

Mitnichten! Kurz nach seinem Erwachen trifft Rufus auf den Temporalphysiker Prof. McChronicle. Der Physiker mit dem Alu-Hut ist einer Zeit-Anomalie auf der Spur, die in Rufus' Nähe stattgefunden hat und den idealistischen Träumer mit „Erinnerungen" an seine eigene Zukunft ausgestattet hat. Der verpeilte Bruchpilot Rufus fühlt sich natürlich sofort zu Höherem berufen. Der Professor indes ist überzeugt: Jemand riskiert hier bewusst eine Störung des Raum-Zeit-Kontinuums, um den Maulhelden Rufus vor etwas Schrecklichem zu warnen …

## Abgedrehte Rätselketten

Es gilt also, diesen Jemand, der offenbar ein Zeitreisender ist, zu stellen. Doch da gibt es ein Problem: Der Chrononaut ist offenbar ein rosa Elefant, der keinen besonders guten Start hinlegt: Er zerdeppert die Kristallgläser von Rufus' cholerischer Freundin Toni und flieht anschließend. Aus diesem Missgeschick entspinnt sich die erste von vielen abgedrehten Rätselketten, die sich durch das ganze Kapitel ziehen und seit jeher typisch für die kultige Adventure-Serie sind. Aber




**PLATIN-EDITION**

Käufer der Platin-Edition finden die Vollversion von „Deponia – Doomsday" als luxuriös verpackte DVD auf dem Titel. Installieren Sie das Spiel von der DVD, und geben Sie nach Aufforderung den Steam-Code von der DVD-Hülle ein. Das Spiel ist ab dem 1. März, 18 Uhr spielbar.

**GOLD-EDITION** **SILBER-EDITION**

Abonnenten können auf www.computerbild.de/go/platin die Vollversion „Deponia – Doomsday" für nur 4 Euro einschließlich Versand bestellen.



bevor der rosa Dickhäuter endlich gestellt und Tonis Gläsersammlung gerettet werden kann, müssen die Helden zunächst eine Reihe von größeren und kleineren Problemen lösen und sind dabei auf die Hilfe der Bewohner Deponias angewiesen.

## Rufus muss wieder ran

Der örtliche Großwildjäger und Grillfan ist zwar keine große Hilfe, doch der stadtbekannte Säufer Tuc entpuppt sich als Experte für rosafarbene Rüsseltiere. Allerdings verliert er bei Zeitmanipulationen immer das Gedächtnis. Professor McChronicle kann bei diesem Problem Abhilfe schaffen: Ein Aluminiumhut verhindert zuverlässig den Gedächtnisverlust. Aber wo bekommen die zwei bloß einen für Tuc her? Sekunde – sind vom letzten Grillfest beim Jäger nicht noch Folienkartoffeln übrig?

Wenig später finden sich Rufus und McChronicle auf einer chaotischen Reise durch die Zukunft und Vergangenheit Deponias wieder. Anfangs ist Rufus keine große Hilfe, denn er will sich vor allem die hübsche Orbit-Elfe Goal angeln und den Bewohnern Kuvaqs eine lange Nase drehen. Aber schnell wird klar, dass Rufus wieder der Held von einst – oder bald? – werden muss, wenn er den Planeten, die Weltraumstadt und alle, die er liebt, vor der Vernichtung bewahren will.

Dabei werden Sie als Spieler herausgefordert, um alle Ecken zu denken, die sich Ihnen zeigen, um die Rätsel zu lösen. Die Alufolie vom Grill ist da nur der Anfang …

## Die Erfolgsformel

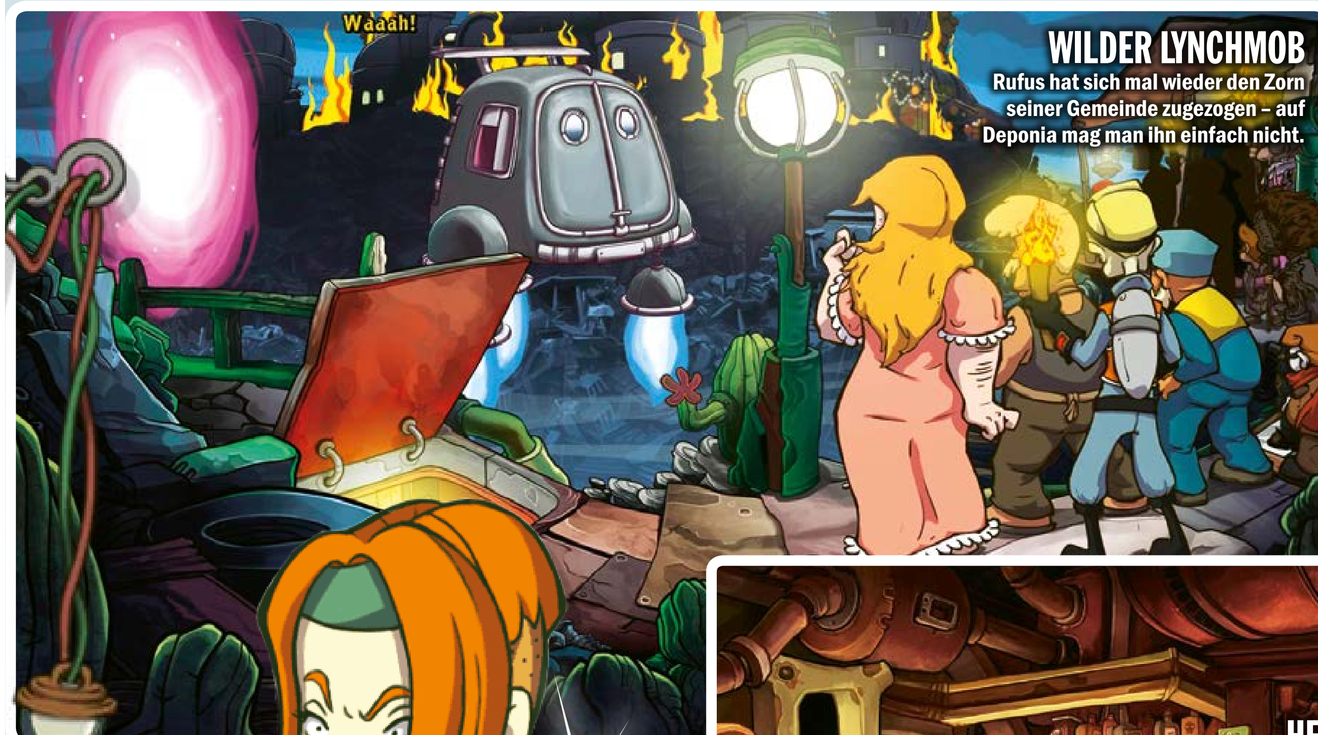
Auch im vierten Teil hat Entwickler Daedalic Entertainment an der Erfolgsformel seiner „Deponia"-Reihe konsequent festgehalten. Das Point-and-Click-Abenteuerspiel orientiert sich nach wie vor an den Genre-Klassikern wie „Monkey Island" oder „Maniac Mansion". Daedalic kann aber auch aus seinem eigenen Fundus schöpfen. Großen Erfolg feierte beispielsweise das verrückte Abenteuer um Edna und ihren Hasen Harvey in „Edna bricht aus".

In „Deponia – Doomsday" treffen langjährige Fans auf viele bekannte Gesichter. Doch die knackigen und abgedrehten

**McChronicle**
Der zauderliche Physiker ist Experte für Zeitreisen und Rufus' Begleiter wider Willen.

**Rufus**
Der sympathische „Lebenskünstler" ist seit jeher der Held der „Deponia"-Spiele. Dabei will er doch nur gemütlich auf Elysium abhängen.

**Ulysses**
Im ersten Teil wollte der Anführer des Organon noch den gesamten Schrottplaneten in die Luft jagen. Steckt er auch diesmal hinter allem?




**WILDER LYNCHMOB**
Rufus hat sich mal wieder den Zorn seiner Gemeinde zugezogen – auf Deponia mag man ihn einfach nicht.



**HELD AUF UMWEGEN**
Ein Besuch bei Barkeeper Lonzo lohnt sich immer. Fans kennen ihn aus den Vorgängern.

**Goal**
Die herzensgute Goal ist Rufus' Traumfrau. Sie ist einst einer Verschwörung auf die Schliche gekommen und auf Deponia gestrandet.

Rätsel lösen Sie als Spieler mit Rufus. Ihre Aufgabe ist es, die Umgebung zu erkunden und sich alles in die Taschen zu stopfen, was nicht festgeschraubt ist – es könnte schließlich später noch mal hilfreich sein. Mit einem Rechtsklick gibt Rufus dabei einen flapsigen Kommentar zu so ziemlich jedem Objekt oder Charakter im Spiel ab. Gespräche führen Sie über ein Auswahlmenü und bekommen damit auch abseits der Hauptstory jede Menge Witz und Unterhaltung.

Im Inventar begutachten Sie die gesammelten Gegenstände, die Sie zum Teil auch kombinieren oder zur Interaktion mit der Umwelt verwenden können, um Ihr Ziel zu erreichen. Die Lösungen der Rätsel sind nicht immer strikt linear – hin und wieder bietet das Spiel die Möglichkeit, sich zwischen mehreren Optionen zu entscheiden. Sie haben zum Beispiel die Wahl, einem gefährlichen Monster mit einem Rohr eins überzubraten oder es mit einem selbstgebauten Flammenwerfer außer Gefecht zu setzen.

All das macht „Deponia – Doomsday" ebenso unterhaltsam wie die drei Vorgänger, auch wenn Sie so manches Problem nicht mit der offensichtlichen Möglichkeit lösen können.

Zwischendurch lockern immer wieder kleinere Mini-Spiele das Gameplay auf. Viele von ihnen erinnern an Brettspielklassiker oder bekannte Logikprobleme, aber meist überraschen diese Mini-Spiele mit einem kniffligen Twist, der Sie zum Umdenken zwingt. In der Stadt Kuvaq sollen Sie beispielsweise „Faulobstlegen" spielen – eine Variante des Klassikers „Tic-Tac-Toe". Allerdings taucht bei bestimmten Aktionen auf dem Spielfeld eine Ratte auf und frisst ein Stück des fauligen Obstes. Wenn Sie Glück haben, handelt es sich um einen „Spielstein" des Gegners. Wenn nicht, müssen Sie improvisieren.

## Großer Hörgenuss

Auch beim Sounddesign setzt Daedalic auf Bewährtes: Nach wie vor rumpelt





**RETTUNGS-MISSION**
Rufus und McChronicle retten Goal in der Zukunft aus der brennenden Wolkenstadt.

**UNGLEICHES TEAM**
Goal, Rufus und McChronicle machen sich auf, die zukünftige Katastrophe zu verhindern.





**FINSTERE AUSSICHTEN**
Endlich im schönen Elysium angekommen, findet Rufus nur noch eine brennende Ruine.

ein atmosphärisches Geflecht aus Maschinengeräuschen, Hillbilly-Musik und Ambient-Sounds aus den Boxen. Die Synchronisation ist gewohnt professionell und hat im vierten Teil der Serie sogar an Qualität noch zugelegt. Die Figuren haben in „Deponia – Doomsday" ihre bekannten Stimmen; neue Charaktere sprechen zum Teil auch Dialekt, was die ausgelassene Stimmung im Spiel noch mal steigert. Wenn Schauspieler Monty Arnold den großmäuligen Rufus bisweilen in „Berliner Schnauze" reden lässt, treibt es auch dem humorlosesten Organon-Beamten in Elysium ein Lächeln auf die schmalen Lippen – und so geht es Ihnen auch als Spieler.

### „Genieß die coole Atmo, Mann!"

Und überhaupt, die Charaktere! Selten ist es einem Adventure-Titel gelungen, so konsequent an die Stärken der alten Lucas-Arts-Titel wie „Monkey Island" anzuknüpfen. Die Spielfiguren sind so richtig schrullig, durchgeknallt und gleichzeitig sympathisch – sogar die Maschinen auf dem Schrottplaneten sind um den einen oder anderen sarkastischen Kommentar nicht verlegen. So begegnet Rufus im Laufe seiner Reise einer Mischung aus Eiswürfelmaschine, Elektrogrill und Kampfroboter, die sich selbst auch mit jeweils passenden Namen und Sprüchen zu erkennen gibt („Chillbot", „Grillbot" oder auch "Killbot"). Die Spielwelt ist bis in den letzten Winkel vollgestopft mit liebevollen Details und schrägen Gags, von denen sich einige auch an Kenner der Vorgänger-Spiele richten.

### Vorkenntnisse sind nicht nötig ...

Dem Entwicklerteam von Daedalic Entertainment gelingt ein geschickter Spagat – „Deponia – Doomsday" ist für neue Spieler attraktiv und hält die alten sicher bei der Stange. Neulinge bekommen die Gelegenheit, Rufus in seiner weniger heldenhaften Lebensphase kennenzulernen, während Serien-Veteranen sich vor allem auf die Prequel-artigen neuen Perspektiven und Informationen zu bereits bekannten Situationen und Charakteren freuen können. So wird zum Beispiel erklärt, wie die stark behaarte, muskelbepackte Empfangsdame des Rathauses vom machohaft-testosterongesteuerten „Lotto" zur beinahe liebreizenden „Lotti" wurde. Und mal ehrlich: Wer hat sich das nicht schon immer gefragt?

### ... aber hilfreich!

Dem Entwicklerteam von „Deponia – Doomsday" rund um Game-Director Jan „Poki" Müller-Michaelis und Producer Tom Kersten ist es gelungen, mit den Spielen über den Schrottplaneten eine unglaublich dichte, eigenständige und liebevoll gestaltete Welt mit einer ganz eigenen Atmosphäre sowie einer komplexen Handlung zu erschaffen. Der

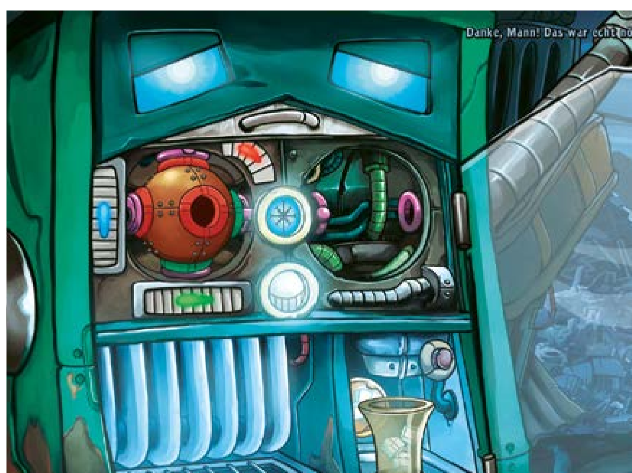
# **DAS VERRÜCKTE RÄTSEL** UM DEN ROSA ELEFANTEN




**Säufer Tuc ist Experte für rosa Elefanten. Leider vergisst er immer wieder, dass er einen gesehen hat – ein Nebeneffekt von Zeitreisen.**



**Die Lösung? Tuc braucht einen Alu-Hut. Aber wie kommt Rufus an Alufolie? Gab's beim Großwildjäger nicht Folienkartoffeln?**




**Die Kartoffel ist zu heiß, um sie direkt vom Grill zu nehmen. Also reparieren wir erst einmal die Eiswürfelmaschine.**




**Zu dumm! Der Elefant hat Tuc überrumpelt. Doch Rufus hat einen Hinweis gefunden. McChronicles Sensoren schlagen aus!**




**Tachyonen-Strahlung! Die Strahlungsspuren des Rüsseltiers enthüllen eine mysteriöse Luke im Boden. Was sich wohl dort verbirgt?**



**Geschafft! Das Trio schleicht sich in die Höhle des Elefanten, wo es sicher auf das nächste verrückte Problem stößt.**





**ZWECKBEZIEHUNG?**
Der Vater von Rufus' kratzbürstiger Freundin besitzt einen Laden für Feuerwerkskörper. Wie praktisch!



**DER BEWEGTE MANN**
Ultra-Macho Lotto sitzt weinend im Kleid vor der Kneipe. Was mag ihm wohl widerfahren sein?

mittlerweile sehr umfangreiche geschichtliche Hintergund lässt sich aber nur schwer in einigen wenigen Prolog-Kapiteln und Anmerkungen erklären. Deshalb gilt: Wer erfahren möchte, warum Rufus einen bösen Doppelgänger hat, weshalb das Organon die ganze Zeit hinter der unschuldigen Elfe Goal her ist oder was während Rufus' vergangener (oder vielmehr zukünftiger) Heldenreise noch alles passiert ist, dem sei die vorangegangene „Deponia"-Trilogie ans Herz gelegt.

Daedalic Entertainment hat passend für diesen Zweck die Wünsche der neuen und alten Fans erhört und mit „Deponia – The Complete Journey" eine Komplettfassung veröffentlicht. Diese Edition vereint die ersten drei Teile zu einem großen Spiel und unterhält darüber hinaus mit über vier Stunden Entwicklerkommentaren. Mit dabei sind Game-Director „Poki", YouTuber Gronkh und die Sprecher von Rufus und Goal. Mehr Hintergrundwissen gibt's nirgendwo anders!

**Prognose:** „Deponia – Doomsday" ist für Gelegenheitsspieler ein wunderbarer Zeitvertreib. Es rätselt sich auf dem Schrottplaneten sehr entspannt, und damit's keinesfalls langweilig wird, mitunter auch ziemlich anspruchsvoll. Für routinierte Fans von Point-and-Click-Adventures ist „Deponia – Doomsday" wiederum ein absolutes Muss: Teil 4 der Reihe knüpft mit Stil, Humor und Anspruch nahtlos an die Vorgänger an. Es gibt also keine Ausreden: Ziehen Sie los, und retten Sie den Schrottplaneten! *[pd/lin]*

## SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

**PROZESSOR:** 2,5 Gigahertz
**ARBEITSSPEICHER:** 2 Gigabyte
**GRAFIKKARTE:** 512 Megabyte
**FESTPLATTENPLATZ:** 8 Gigabyte
**DIRECTX-VERSION:** DirectX 9.0c
**SYSTEM:** Windows 7/8/10
**INTERNET:** erforderlich
**REGISTRIERUNG:** Sie benötigen ein Steam-Konto für den Day-One-Patch des Spiels

☺ **Für Fans von** Monkey Island, Maniac Mansion, Deponia-Serie

## KEINE „GESCHMACKSINFLATION"



**JAN „POKI" MÜLLER-MICHAELIS**
GAME DIRECTOR

**COMPUTER BILD SPIELE: Die „Deponia"-Reihe ist ein riesiger Erfolg. Hat sich eure Herangehensweise seit dem ersten Teil geändert?**
Poki: Ich habe das Gefühl, um ein gutes Spiel abzuliefern, muss es besser sein als das letzte Spiel. Das ist so etwas wie eine Geschmacksinflation, bloß eben in die andere Richtung.

**Die ersten drei Teile stellten mit ihrem Plot um böse Doppelgänger und gespaltene Persönlichkeiten die Frage, was einen Menschen ausmacht. Welche Richtung schlägt die Reihe mit dem Zeitreise-Plot ein?**
Wie bei jeder Geschichte geht es darum, was uns wirklich ausmacht. Auch wenn die „Deponia"-Reihe auf den ersten Blick leichtfüßig und lustig ist, dreht sie sich genau um diese Sinnfragen: „Wer bin ich?", „Was treibt mich an?" Was könnte da näher liegen, als diese Frage zu stellen: „Wenn du den Lauf der Geschichte verändern könntest – würdest du es tun?" Zeitreisen sind immer ein cooles Thema, und ich liebe diese Geschichten. Dadurch können wir die gesamte „Deponia"-Thematik aus einer völlig anderen Perspektive erleben.

**Schrottplanet Deponia oder Weltraumstadt Elysium – wo würdest du lieber leben wollen?**
Wenn ich das schon entschieden hätte, hätte ich keinen vierten Teil von „Deponia" entwickelt. Das trifft genau einen der unauflösbaren Konflikte der Spielreihe. Ich würde mich sowohl auf Deponia als auch auf Elysium wohlfühlen. Zum einen habe ich den Drang, mich einfach mal zu entspannen. Aber auf der anderen Seite gefällt es mir, ein immer größeres Chaos zu erzeugen und nach dem besseren Elysium zu streben.

**Welche drei Gegenstände würdest du für einen Trip nach Deponia unbedingt einpacken?**
Ich glaube, der Spaß liegt darin, mit den Dingen, die man auf Deponia vorfindet, zu improvisieren, anstatt mit denen, die man bei sich trägt. Ich würde mich überraschen lassen und versuchen, das Beste daraus zu basteln. Zum Beispiel eine Leiter, um von Deponia wegzukommen.




## AKTION

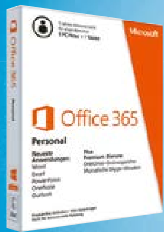
Sollten Sie die ersten drei Teile von „Deponia" noch nicht kennen, lohnt sich ein Blick auf Seite 94. Dort finden Sie eine Vorteilsaktion, mit der Sie 75 Prozent Rabatt auf „Deponia – The Complete Journey" bekommen.

# Flexibles Allroundtalent – gefunden auf otto.de

ASUS®

Office 365

Nutzbar für einen PC oder Mac sowie ein Windows-Tablet oder iPad für 1 Jahr.







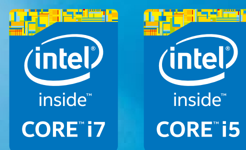
**43,9 cm/17,3" Notebook**
**Inklusive[1] »Office 365 Personal«**

Wahlweise mit Intel®Core™ i5 Prozessor oder i7 Prozessor



Auch in weiß erhältlich!

Windows 10




## ASUS: Notebook »K751LJ«

- Intel®Core™ i5-5200U Prozessor mit bis zu 2,7 GHz
- 43,9 cm/17,3" HD+ Display mit 1600 x 900 Pixeln
- 4 GB RAM und 1 TB Festplatte
- NVIDIA GeForce 920M Grafik mit 2 GB Speicher

| | | | |
|---|---|---|---|
| **24 Mon. gesetzl. Gewährleistung** | **606 621 2** | ~~€ 599,99~~ | **€ 499,99** |
| **36 Mon. Garantie** | **606 621 4** | | **€ 529,98** |

## ASUS: Notebook »K751LB«

- Intel®Core™ i7-5500U Prozessor mit bis zu 3,0 GHz
- 8 GB RAM und 1 TB Festplatte
- NVIDIA GeForce 940M Grafik mit 2 GB Speicher

| | | | |
|---|---|---|---|
| **24 Mon. gesetzl. Gewährleistung** | **471 773 3** | ~~€ 799,99~~ | **€ 699,99** |
| **36 Mon. Garantie** | **471 773 4** | | **€ 734,98** |

**Preissenkung € 599,99**

ASUS: Notebook inkl. »Office 365«[1]

ab 499,99

**Sie sparen 100 €**

OTTO

Zzgl. 5,95€ Versandkosten

[1] Die Rückgabe des Artikels beinhaltet das Gesamtangebot inkl. kostenlosen Zubehörs.





QUANTUM BREAK

# GUTE ZEI SCHLECH

***ACTION**SPIEL* PC XONE

**Ein Spiel mit der Zeit und dem Zeitgeist: Der neue Microsoft-Titel IST SPIEL UND SERIE ZUGLEICH. Die Redaktion hat den Kracher getestet.**

## SO FUNKTIONIERT QUANTUM BREAK

ERST SPIELEN ...



Der stimmungsvolle Prolog erklärt Ihnen behutsam die Steuerung. Danach geht's gleich heiß her: Sie müssen sich mit schnellen Reaktionen verteidigen, die Schultertasten Ihres Controllers sind im Dauereinsatz.

... DANN ENTSCHEIDEN ...




Nach dem ersten Akt (ca. 45 Minuten) der erste Knotenpunkt: Sie schlüpfen in die Rolle des Bösewichts Paul Serene und entscheiden über das Schicksal von Amy Ferraro. Bringen Sie sie um oder starten Sie eine PR-Kampagne?

# TEN, TE ZEITEN

**HILFE AUS HOLLYWOOD** Einige der Designer von „Quantum Break" haben vorher bei den Hollywood-Krachern „Gravity" und „World War Z" für Effekte gesorgt.

**NIX MIT NETFLIX** Die Echt-Aufnahmen sind fest im Spiel verankert. Es gibt keine separate Serie zu „Quantum Break" im TV-Programm oder bei Netflix und Co.

Welche Serie schauen Sie gerade? „Game of Thrones"? Bestimmt haben Sie schon mal „The Walking Dead", „House of Cards" oder „Fargo" gesehen. Oder sind eher Dailys wie „GZSZ", „Berlin Tag und Nacht" Ihr Ding? An TV-Serien kommt kaum einer vorbei.

Viele schätzen ihre Kontinuität, denn Serien fesseln über viele Wochen – eine Qualität, die sonst nur gute Games erreichen. Kein Wunder also, dass Spiel und Serie immer häufiger Händchen halten. Bei dieser Entwicklung ganz vorne dabei: „Quantum Break". COMPUTER BILD SPIELE hat die Pre-Version des Titels getestet.

## Doch kein Xbox-Exklusivtitel!

„Quantum Break" – das ist dieser Titel, den Verleger Microsoft schon zur Vorstellung der Xbox One im Jahre 2013 als Exklusiv-Blockbuster ankündigte. Das Besondere damals: Er sollte parallel zu einer eigenen TV-Serie erscheinen.

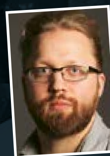
Das und der ausgezeichnete Ruf des Entwicklers Remedy („Alan Wake", „Max Payne") weckten große Erwartungen bei den Spielern. Sie mussten sich lange gedulden: Nach etlichen Personalrochaden im Produktionsteam und zähen Diskussionen um Stil und Story erscheint der Titel für Xbox One am 5. April 2016. Kleines Bonbon für die lange Wartezeit: Auch PC-Spieler mit Windows 10 schmeißen sich in das Abenteuer rund um Zeitreisen.

Die Frage war lange, wie genau eine Mischung aus Spiel und Serie aussieht. Microsoft blieb eine Antwort stets schuldig – bis jetzt. COMPUTER BILD SPIELE hat Remedy Entertainment im bitterkalten Finnland besucht und durfte den Titel erstmals anspielen. Das vorsichtige Zwischenfazit: Der Formatmix aus Spiel und Serie entpuppte sich als harmonierendes Ganzes.

Dreh- und Angelpunkt der Ereignisse ist ein völlig aus den Fugen geratenes Experiment um ein künstliches Schwarzes Loch an der fiktiven Riverport University. Die Folgen sind so gravierend, dass die Zeit und mit ihr gleich die ganze Welt zusammenzubrechen droht.

## Könnte auch auf Netflix laufen

Diese Geschichte erzählen die Macher aus etlichen Perspektiven und etablieren dazu ein komplettes Figurenensemble. In der Hauptrolle:



**Mikael Kasurinen**
Game Director

> „Quantum Break ist das wichtigste Spiel für die Xbox One 2016."

**... DANN GUCKEN ...**



Jetzt startet die Serie. Sie erzählt die Geschichte weiter und berücksichtigt Ihre zuvor getroffenen Entscheidungen. Da Sie sich regelmäßig entscheiden müssen, haben die Macher etliche Serienenden abgedreht.

**... DANN WIEDER SPIELEN!**



Schließlich landen Sie nach der etwa 20-minütigen Episode, in der Sie entspannt die Füße hochlegen können, wieder im Spiel und greifen zum Controller. Das ist der Kreislauf von „Quantum Break".



NEWS

**STATUS QUO**
Remedy hat neueste Kameratechnik genutzt. Etwa 320 Sensoren kontrollieren allein das Gesicht.

**BESSER WERDEN**
Jack levelt seine Zeit-Kräfte auf, indem er sogenannte Chronon Sources sammelt und in einem Skill-Menü Punkte verteilt.

Zeit-Experte Jack. Zu Beginn eines jeden Story-Kapitels serviert Remedy Ihnen stets einen voll spielbaren Action-Abschnitt. Der wiederum mündet in der Regel in eine emotional aufwühlende Entscheidungssequenz.

Der Clou: Die Tragweite dieser Entscheidung erleben Sie direkt im Anschluss in einer jeweils knapp 22-minütigen Serienepisode. Die hochwertig produzierte Live-Actionserie ist mit Hollywood-Stars wie Shawn Ashmore (als Jack, „X-Men“) und Aidan Gillen („Game of Thrones“) in den Hauptrollen besetzt.

## Und das nennt ihr Serie?!

Eine eigene High-Budget-Serie im Spiel ist keine Erfindung von Microsoft. Nur konnte sich das Ergebnis vermutlich noch nie so sehr am Niveau „echter“ TV-Serien messen.

Kritiker halten dennoch nichts von der Integration einer Serie in ein Spiel: Die Spielhandlung sei nichts anderes als eine längere Render-Sequenz. Die sind seit Jahrzehnten üblich im Gaming – was also soll so besonders daran sein?

Es ist ein wenig wie bei einer Buchverfilmung: Wenn ein Darsteller aus Fleisch und Blut einer fiktiven oder auch digitalen Figur ein Gesicht verleiht, ist das enorm reizvoll für den Zuschauer. Real abgefilmte Schauspieler können Identifikation stiften, wo digitale Figuren oft scheitern. Sie hauchen ihren Figuren mehr Leben ein – was sich wieder positiv auf die Spielfigur auswirkt.

Während Sie in einer Render-Sequenz vielleicht darüber staunen, wie toll CGI-Experten inzwischen Haare oder Wasser nachbauen können, konzentrieren Sie sich in den Serienteilen von „Quantum Break“ schlichtweg auf das Wesentliche: nämlich Handlung und Figuren.

## Das Spiel: klassisch

Entscheidend für den Erfolg von „Quantum Break“ dürfte aber vielmehr sein, wie Gamer auf das Spiel selbst reagieren. Hier dreht sich erst mal alles um Jacks Superkräfte (siehe unten). In der Anspielsession rennt Jack durch die Bibliothek der River University, als plötzlich ein rasantes Feuergefecht mit den Schergen von Monarch Solutions ausbricht.

Zeit für Zeitspiele: „Time Dodge“ geschickt eingesetzt, stehen Sie blitzschnell hinter einem Gegner und verpassen ihm eine Kugel in den Rücken, bevor der überhaupt mit der Wimper zucken kann. Oder Jack ge-

## JACKS KRÄFTE



Macht Gegner vorübergehend bewegungsunfähig und zum leichten Ziel für Gewehrsalven.



Sprinten von A nach B in Nullkommanichts. Funktioniert aber nur auf kurzen Strecken.



Perfekt zum Nachladen: erzeugt einen Schild um Sie und wehrt gegnerische Patronen ab.



Stößt eine explosive Druckwelle aus, die Gegner umwirft und stark schädigt.



Hebt Gegner, Munitionskisten und Granaten zum Aufsammeln farblich hervor.



Friert die Zeit ein: Sie manipulieren die Umgebung und erledigen Gegner im Nahkampf.





neriert eine Zeitblase um sich herum, lässt anfliegende Projektile abprallen und feuert genau dann zurück, wenn der Feind nachladen muss.

## Nicht alles ist Hochglanz

Später kommen Sie an eine Stelle, in der Sie statt Ihrer Knarre die grauen Zellen bemühen müssen, um eine Empore zu erreichen. In „Quantum Break" warten nämlich kleine Puzzle-Spiele, in denen Sie mit Ihren Zeitkräften Hindernisse überwinden und ungeahnte Wege finden müssen. In der Anspielsession war diese kleine Rätseleinlage sehr willkommen und erstklassig umgesetzt. Schade, dass sie nur selten vorkommen. Viel mehr als zehn solcher Puzzles wird es in „Quantum Break" nicht geben, wie Kreativdirektor Sam Lake gegenüber COMPUTER BILD SPIELE bestätigte.

Immerhin beweisen diese Zeit-Puzzles, dass sich die Idee der Zeit-Manipulation wie ein roter Faden durch „Quantum Break" zieht. Das zeigt sich auch in den Details: Eine Minimap etwa gibt es nicht. Stattdessen weisen Ihnen spontane Déjà-vus den Weg.

Das ist konsequent und immer wieder schön anzusehen – doch leider noch nicht frei von Kinderkrankheiten: Gelegentlich stehen Sie auf verlorenem Posten, weil Sie mal wieder irgendeinen Generator für einen Aufzug oder andere Banalitäten suchen. Gerade, wenn es bloß darum geht, ein Stockwerk höher zu kommen und die Rampe zum Greifen nah erscheint, nerven solche stupiden Suchspielchen.



**Sam Lake**
Creative Director

> „Quantum Break' beginnt in der Gegenwart. Von hier startet die Reise, und alle Science-Fiction-Elemente werden behutsam erklärt."

## Tolle Inszenierung

In der Regel aber landen Sie ohne Umwege dort, wo es interessant wird: nämlich in weitläufigen Arealen, in denen Sie mäßig intelligente Gegnertypen attackieren. Jack geht hinter den zahlreichen Schutz-Blockaden automatisch in Deckung. Diese Mechanik macht „Quantum Break" zu einem klassischen Deckungs-Shooter – mit starkem Fokus auf den Angriff. Das liegt vor allem an den Schusswechseln, die wenig von Taktik geprägt sind.

Davon abgesehen geht es aber vor allem um den richtigen Einsatz Ihrer diversen Zeitkräfte, was stellenweise an Sonys „Infamous"-Serie erinnert. Erst dann werden Sie zur Naturgewalt – erst dann knallt „Quantum Break" seine Asse auf den Tisch: wuchtige Kämpfe, hohes Tempo, erstklassiges Sounddesign und ein visuelles Spektakel, welches Spieler von einem Titel dieser Größenordnung erwarten können.

**Prognose:** Konventionelle Spielmechanik trifft auf neue Erzählform: „Quantum Break" präsentiert sich in den ersten Anspielrunden als solides Actionspiel mit spaßigen Zeitkräften und krachender Inszenierung. Für die besonderen Momente sorgen die Echt-Aufnahmen des Titels, die dem Game erzählerische Tiefe verleihen. Wer von Haus aus ungeduldig ist und Render-Sequenzen häufig abbricht, weil er bloß zocken möchte, sollte sich einen Kauf gut überlegen. Wer hingegen eine Idee davon bekommen möchte, wie Spiele in Zukunft aussehen könnten, der sollte „Quantum Break" im Auge behalten. *[ag]*

## DIE MEINUNG
VON ANDREAS GEYER

**Microsoft hat schon häufiger versucht, das „neue große Ding" zu verkaufen – und ist damit ein paar Mal böse hingefallen. Wer nutzt schon die Xbox One als TV-Empfänger? Erinnert sich noch irgendwer an Kinect? Stets ratterte die PR-Dampflok unangenehm laut – auch bei „Quantum Break" und seinem Spiel-Serien-Mix. Nur hier könnte es tatsächlich funktionieren. Mir wär's recht: Ich habe nichts gegen gelegentliche Videopausen beim Spielen – wohl aber gegen hölzerne Dialoge zwischen mäßig animierten CGI-Figuren. Da ist mir Hollywood-Personal wie in „Quantum Break" wesentlich lieber. Vielleicht trifft Microsoft mit diesem „neuen Ding" also endlich mal den Zeitgeist.**

### INFO
**START:** 5. April 2016
**PREIS:** 69,99 Euro
**HERSTELLER:** Microsoft
www.xbox.com/de-DE/games/quantum-break

## ANGESPIELT

Computer Spiele zu Gast bei Remedy Entertainment




**In Finnland leben gut fünf Millionen Einwohner, wovon schätzungsweise zwei Millionen Haushalte über eine eigene Sauna verfügen. Verständlich bei der Kälte. Auch in den Studios von Remedy frönen die Mannen um Sam Lake dem heißen Schwitzbad.**

| | |
|---|---|
| **Was gespielt** | Pre-Version |
| **Wo gespielt** | Helsinki |
| **Wann gespielt** | 20. Januar 2016 |
| **Level** | Den ersten Akt |
| **Spielzeit** | Drei Stunden |

Die Teilnahme an der Reise wurde von Microsoft unterstützt. Unsere Standards der Transparenz und journalistischen Unabhängigkeit finden Sie unter www.axelspringer.de/unabhaengigkeit




**IN DER MACHE** Noch ist der Titel nicht fehlerfrei. Es treten etwa vereinzelt Probleme mit der Frame Rate auf. Zum Start (5. April) dürften die Bugs aber behoben sein.



**EFFEKTFEUERWERK** Die Zeit-Manipulationen sind die logische Weiterentwicklung der Bullet Time. Für diesen Effekt ist Remedy seit den ersten beiden „Max Payne"-Teilen bekannt.




10 COMPUTER BILD-LESER DURFTEN ES TESTEN

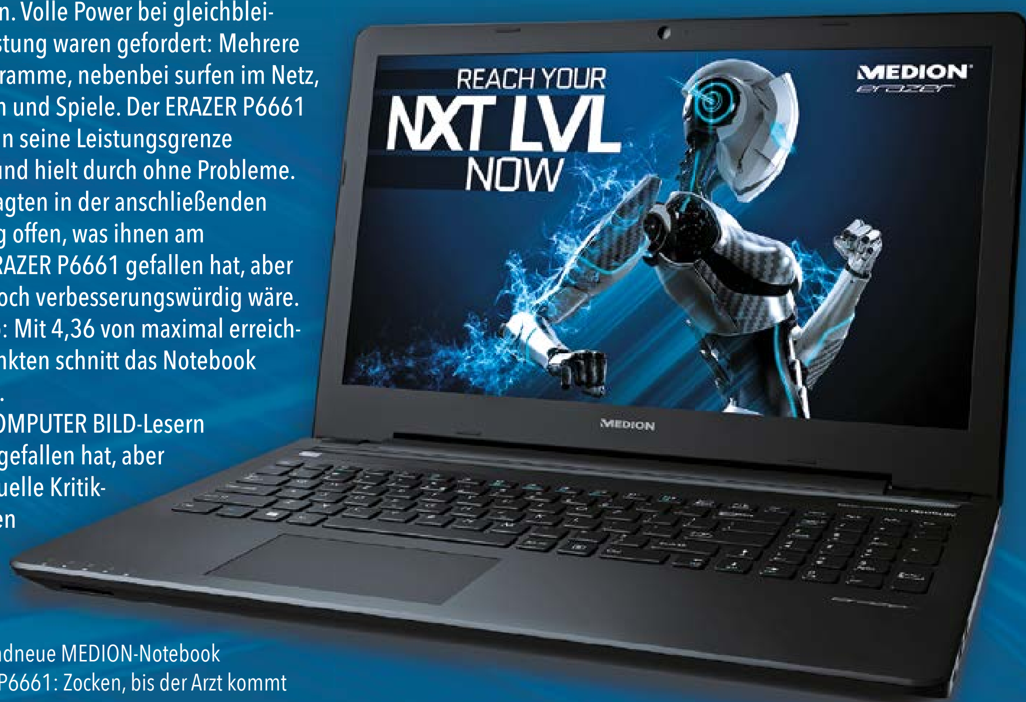
# SPITZENWERTE FÜR DAS GAMING-NOTEBOOK ERAZER P6661

Gamer aufgepasst! Mit dem MEDION ERAZER P6661 wird Zocken garantiert zur Sucht! Denn das Allround-Notebook bringt alles mit, was Spielerherzen höherschlagen lässt! Doch auch für den täglichen Gebrauch liegt das MEDION Gaming-Notebook ganz weit vorn. Und dabei kostet der Allrounder nur 1099 Euro, der mit 16 Gigabyte Arbeitsspeicher auch für hohe Belastungen bestens gerüstet ist. Doch sind die User ebenfalls so begeistert von dem ERAZER P6661?

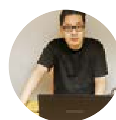
**Top oder Flop?**
10 COMPUTER BILD-Leser durften das brandneue MEDION Gaming-Notebook zwei Wochen lang exklusiv testen. Es musste sich im Alltag bewähren und überall, ob zu Hause oder unterwegs, für unbegrenzten Gaming-Spaß sorgen. Volle Power bei gleichbleibender Leistung waren gefordert: Mehrere aktive Programme, nebenbei surfen im Netz, Musikhören und Spiele. Der ERAZER P6661 wurde bis an seine Leistungsgrenze getrieben und hielt durch ohne Probleme. Die Leser sagten in der anschließenden Auswertung offen, was ihnen am MEDION ERAZER P6661 gefallen hat, aber auch was noch verbesserungswürdig wäre. Eines vorab: Mit 4,36 von maximal erreichbaren 5 Punkten schnitt das Notebook sehr gut ab.
Was den COMPUTER BILD-Lesern besonders gefallen hat, aber auch eventuelle Kritikpunkte lesen Sie hier.

Gesamtwertung: 4,36 / 5 Punkten






Das brandneue MEDION-Notebook ERAZER P6661: Zocken, bis der Arzt kommt



Felix Krüger (25) aus Ansbach:

**»Der i7 der neuesten Generation sorgt für Power.«**

Felix Krüger ist von der Geschwindigkeit des MEDION ERAZERS begeistert. Somit sei das Notebook dank der SSD-Systemfestplatte und riesigem Arbeitsspeicher auch gut für anspruchsvolle Spiele geeignet. Dieses Fazit wurde von den anderen Testern geteilt, die auch die verbaute Grafikkarte lobten.

Geschwindigkeit / Rechenleistung:
4 / 5 Sternen



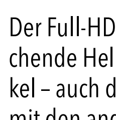


Jörn Jonasson (52) aus Lübeck:

**»Der Full-HD-Bildschirm war einfach super!«**

Jörn Jonasson gefallen die gestochen scharfen Bilder. Der Full-HD sorge zudem für ausreichende Helligkeit und stabile Blickwinkel – auch diese Meinung teilte er sich mit den anderen Produkttestern, die zusätzlich die edle Verarbeitung lobten.

Bildqualität & Helligkeit:
5 / 5 Sternen



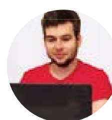
Klaus Paech (51) aus Berlin:

**»Absolut genau und präzise weicher Tastenanschlag.«**

Alle Tasten sind sehr gut erreichbar, sagt Klaus Paech. Außerdem ist das ERAZER P6661 sehr leise, selbst bei höchster Belastung. Ein Manko sei allerdings der leider zu schwache Akku, wobei man aber durch Leistung und Komfort wieder entschädigt werde.

Qualität der Tastatur:
5 / 5 Sternen





Martin Cracau (25) aus Magdeburg:

**»Alle benötigten Anschlüsse / Schnittstellen sind vorhanden.«**

Allerdings gebe es nur einen Anschluss für Wiedergabe-und Aufnahmegeräte. Das sei zwar gut geeignet für ein Headset, aber schlecht für die simultane Nutzung separater Kopfhörer. Begeistert zeigte sich der Gamer aber von dem Bildschirm, der aus allen Perspektiven gut beleuchtet wird.

Ausstattung:
4 / 5 Sternen





Simon Wächter (22) aus Belm:

**»1 TB Festplatte und 256 GB sind absolut top.«**

Diese Qualität bei einem Preis von rund 1100 Euro ist kaum zu schlagen, betont Simon Wächter. Der Student war auch begeistert von dem geringen Gewicht des immerhin 15,6-Zoll-Notebooks: »Es ist super geeignet für die Uni.« Die Ausstattung sei okay, allerdings hätte er sich einen 3.1-USB-Anschluss gewünscht.

Festplattenspeicher:
5 / 5 Sternen






Das ERAZER P6661 hat den Alltagstest bestanden und konnte auch durch sein Design bestechen

**Insgesamt bekam das MEDION Gaming-Notebook ERAZER P6661 von allen Testern 4,36 von 5 möglichen Punkten. Alle Tester können sich vorstellen, von ihrem jetzigen Notebook zum MEDION ERAZER P6661 zu wechseln.**

**Das MEDION ERAZER P6661 gibt es ab 899 Euro in verschiedenen Versionen überall im Handel.**



# LEGO STAR WARS – KRAW

***ACTION**SPIEL* PC PS4 PS3 Vita X360 XONE Wii U 3DS Android iOS Revolution im Weltraum: Die bunten Lego-Krieger **BRECHEN MIT ALTEN TRADITIONEN** und erreichen einen neuen Level schwarzen Humors.

Das siebte „Star-Wars“-Abenteuer war das Filmereignis des vergangenen Jahres – und ist mit über 2 Milliarden US-Dollar Einnahmen an der Kinokasse weltweit einer der erfolgreichsten Filme überhaupt. Der Mega-Hype im Vorfeld setzte auf Geheimniskrämerei. Was wurde aus Luke Skywalker? Wer tritt das finstere Erbe Darth Vaders an? Und wer wird sterben?

Sogar die Spieleentwickler, die viel Geld für die „Star-Wars“-Lizenz hinblätterten, tappten im Dunkeln. Und so kommt es, dass es bis jetzt noch kein passendes Videospiel zu „Das Erwachen der Macht“ gibt. Das soll sich aber noch im Juni mit dem Erscheinen des neuesten Lego-Spiels ändern. COMPUTER BILD SPIELE besuchte zu diesem Anlass exklusiv das Entwicklungsstudio TT Fusion in Manchester, sprach mit den Spieleschöpfern und erlebte erste Szenen des frisch konstruierten Sternenkriegs. Tolle Szenen: Die Klötzchen-Krieger kommen mit Macht – im galaktischen Lego-Universum ist kaum ein Stein auf dem anderen geblieben.

## Der Kreis schließt sich

Mike Taylor (Head of Design) und Josh Pickering Pick (Lead Artist) sind zwei Urgesteine der Branche. Zusammen bringen sie es auf 37 Jahre Berufserfahrung und 29 Lego-Spiele, an deren Entwicklung sie direkt beteiligt waren. Ihre Präsentation ver-



**HEIMLICHER STAR**
Der Roboter BB8 ist der heimliche Star des Films und auch im Spiel eine Schlüsselfigur.





**FLIEGENDE SCHROTTMÜHLE**
Han Solos Millennium Falcon ist einfach nicht kaputt zu kriegen. Die Spieler dürfen auch ins Cockpit steigen.





DAS ERWACHEN DER MACHT

# ALL IM ALL

**Exklusiver** Studiobesuch

strömt trotz aller Routine die Ehrfurcht vor der übermächtigen Lizenz und gleichzeitig nostalgische Gefühle: „Lego Star Wars“ war 2005 das allererste Lego-Spiel des britischen Studios und somit die Keimzelle für eine bis heute anhaltende Erfolgsgeschichte. Nach insgesamt 26 Lego-Spielen mit namhaften Helden wie Batman, Indiana Jones und Harry Potter kehrt die Serie also wieder zu ihrem Ausgangspunkt zurück.

## Nach sechs kommt sieben

Die Präsentation startet unerwartet mit dem Kampf auf Endor, also der Episode sechs der „Star-Wars“-Saga. Prinzessin Leia, Han Solo und Chewbacca sind auf dem Waldmond gelandet, um dort den Schutzschild des Todessterns zu zerstören. Zusammen mit den Ewoks kommt es zum Kampf gegen die imperialen Sturmtruppen. Dabei fallen sofort entscheidende Gameplay-Neuerungen auf: Herumliegende Legosteinhaufen lassen sich auf Knopfdruck nicht mehr nur zu einem vorgegebenen Objekt zusammensetzen. Es gibt Alternativen, die per Umriss ins Spielgelände eingeblendet und direkt angewählt werden können. So erscheint etwa vor einer Klippe ein Trampolin oder vor einem sonst unerreichbaren Hügel ein kleiner Fahrstuhl.

Sie bestimmen, welchen Weg Sie begehbar machen wollen und damit auch, welche Extras Sie einsammeln wollen. Ihre Ent-

## DAS IST NEU

★ Sie können aus den Legosteinen verschiedene Objekte bauen und damit unterschiedliche Lösungswege nutzen.
★ Während der Feuergefechte können die Sternenkrieger in Deckung gehen und auch daraus feuern.
★ Das Spiel erzählt in sechs Leveln die Vorgeschichte zu jeder Hauptfigur aus „Das Erwachen der Macht“.






# DIE MEISTERBAUER

**Martin Palmer (links) und Stephen Bate sorgen dafür, dass im neuen „Star Wars"-Spiel alles nach den strengen Lego-Regeln funktioniert: „Wir dürfen nicht schummeln. Jede Lego-Kunstruktion im Spiel muss auch in der Realität genauso nachgebaut werden können. Wir sind dafür in ständigem Austausch mit der Lego-Zentrale in Billund und lassen uns die Pläne freigeben", erklärt Martin Palmer, Head of Lego Integration bei TT Fusion. Allein mit Originalplänen aus Dänemark kamen die Briten nicht aus. So haben sie etwa vom Millennium Falcon drei verschieden große Modelle gebaut. Das größte dient als Kulisse in normalen Leveln, das mittlere kommt in Flug-Leveln zum Einsatz, das Micro-Modell in**



**den Hubs. Für Innenaufnahmen wurden zudem einzelne Teile wie etwa das Cockpit im Minifiguren-Maßstab nachgebaut. „Alleine dafür haben wir Wochen gebraucht", schmunzelt Stephen Bate, Lego Models Lead bei TT Fusion. Dass diese Akribie sich auch spielerisch lohnt, zeigte ein Demo-Level auf Jakku. Im Inneren des riesigen Sternenzerstörerwracks wird BB8 der Weg durch einen herumliegenden Tie Fighter versperrt. Der kleine Roboter kann jetzt den massiven Haken eines Kranes auf den Kampfflieger knallen lassen, um ihn in seine legotypischen Einzelteile zu zerlegen. Dabei klappen die Raumschiffflügel so glücklich gegeneinander, dass sie eine fast plane Rampe ergeben, auf der BB8 bequem herunterrollen kann. Allerdings hat die Macht der Legosteine auch ihre Grenzen. „Den Todesstern haben wir nicht aus Legosteinen nachgebaut", beteuert Palmer. „Dafür hätten wir locker zehn Jahre gebraucht".**

scheidung ist dabei nicht endgültig. Die Lego-Konstruktionen lassen sich mit ein paar Handgriffen ganz schnell wieder in ihre Einzelteile zerlegen – ganz wie im Kinderzimmer. Ihre Bau-Strategie hilft auch dabei, Rätsel zu lösen. Oft kommt es dabei auf die richtige Reihenfolge der Aktionen an.

So muss ein einsamer Ewok erst einmal ein Dutzend seiner Kumpane zusammentrommeln, um einen Stapel von Baumstämmen wegzuschieben und damit einen AT-ST Walker zu Fall zu bringen. Aus dessen Einzelteilen lässt sich anschließend etwas Nützliches wie etwa ein Fahrstuhl bauen. Ebenfalls neu ist die Möglichkeit, hinter Objekten in Deckung zu gehen und die Gegner so halbwegs geschützt und fast schon in aller Ruhe ins Visier zu nehmen.

## Vater-Sohn-Konflikt

Während auf Endor der Wald brennt, hat sich Luke Skywalker auf den Todesstern verschleppen lassen, um sich direkt dem Imperator zu stellen. Es kommt zum Kampf mit Darth Vader im charmanten Lego-Stil: Nachdem die Skywalkers ihre Verwandtschaftsverhältnisse geklärt haben, reicht Luke seinem Vater mit schüchterner Miene eine Kinderzeichnung – ein bewegender neuer „Star Wars"-Moment, bei dem sich selbst der Imperator eine Träne aus dem Augenwinkel wischen muss.

Beim anschließenden Kampf gegen den Oberbösewicht greifen Vater und Sohn auf die bewährte Legotechnik zurück: Sie montieren Miniatur-Tie-Fighter und Kampfroboter, die dem Imperator mit Laserbeschuss einheizen. Im Todesstern tobt bald eine galaktische Schlacht.

## Der Kopf von Darth Vader

Nach dem Ende des Imperators darf eine weitere ikonische Szene nicht fehlen: Luke nimmt dem schwer verletzten Darth Vader den Helm ab, um erstmals in seinem Leben das Gesicht seines Vaters zu sehen. Und selbst mit dem absoluten Gänsehautmoment der „Star Wars"-Trilogie treiben die Lego-Entwickler ihren Schabernack: Denn unter dem Helm kommt nicht der alte und entstellte Anakin Skywalker, sondern Kylo Ren zum Vorschein. Luke grinst peinlich berührt in die Kamera und tauscht kurzerhand den falschen Kopf gegen den richtigen aus. Kein Problem im Lego-Universum und ein hübscher Seitenhieb auf die zahllosen Parallelen zwischen Episode 6 und Episode 7.

## Brücke zwischen den Generationen

Von den insgesamt 18 Leveln des neuen Lego-Spiels soll sich aber nur dieser eine mit der klassischen „Star Wars"-Trilogie beschäftigen. Zehn weitere Level folgen nach einem Epilog den Höhepunkten des siebten „Star Wars"-Films und führen den Spieler etwa vom Jakku-Dorf über den Niima-Außenposten bis





**SCHICKSALSKAMPF**
Als Gedächtnisstütze gibt es einen spielerischen Rückblick auf Vaders Kampf gegen den Imperator in Episode sechs.


**HARTE KERLE**
Typischer Lego-Humor: Han Solo und Chewbacca langweilen sich, während Finn um sein Leben klettert.


**WÜSTE KRIEGERIN**
Obwohl nur mit einem Stab bewaffnet, legt sich Rey auch mit scheinbar übermächtigen Gegnern an.

auf die Starkiller-Basis. Sechs weitere Spielabschnitte erzählen die bisher unbekannte Vorgeschichte von „Das Erwachen der Macht" und sind jeweils einer der Hauptfiguren gewidmet. Nach Aussage von Taylor und Pick sind diese neuen Geschichten mit Lucasfilm abgestimmt und in den offiziellen „Star Wars"-Kanon aufgenommen worden. Zu den genauen Inhalten dieser Level wollten die beiden Entwicklungschefs allerdings noch nichts verraten.

Fest steht aber, dass es fünf große Hubs, also Verbindungswelten geben wird, durch die die einzelnen Level erreichbar sind. Das sind die Wüstenwelt Jakku, der von Wäldern und Seen überzogene Planet Takodana, die Rebellenbasis D'Qar, der Millennium Falcon und die Starkiller-Basis. Diese großen Hub-Level stecken selbst voller spielerischer Herausforderungen und sind gleichzeitig Versteck von Sammelobjekten und weiteren Spielfiguren. Insgesamt müssen Zocker über 200 unterschiedliche Lego-Figuren und rund 40 Fahrzeuge und Reittiere in den Wirren des Sternenkrieges ausfindig machen. Fans dürfen sich also auch auf ein Wiedersehen mit einigen unbekannteren Nebenfiguren freuen.

## Talentierte Sternenkrieger

Wie es sich für Lego-Helden gehört, verfügt jeder über Spezialfähigkeiten, die für den Sieg im Sternenkrieg unverzichtbar sind. Die Wüstentochter Rey klettert, springt und rutscht durch das Sternenzerstörerwrack auf Jakku wie ein Eichhörnchen auf Speed. Für sie ist es ein Leichtes, auch entlegene Levelbereiche zu erreichen, die ihren unsportlicheren Rebellenkollegen versperrt bleiben. Nebenbei wirbelt sie ihren Stab noch mit einer gleichermaßen eleganten wie tödlichen Technik durch die Luft, die einem echten Jedi-Ritter zur Ehre gereichen würde.

## Die Macht der Ausrüstung

Nachwuchs-Rebell Finn löst die Probleme dagegen auf eine eher direkte Art. An verschlossenen Toren verplempert er nicht viel Zeit mit dem Schloss, sondern zerschneidet die gesamte Stahlkonstruktion kurzerhand mit seinem Lichtschwert. Auch mit Giftgas verpestete Räume stellen für ihn kein Hindernis dar. Für derartige Situationen hat er eine Gasmaske im Gepäck. Damit durchquert er die verseuchte Zone und macht mit ein paar Handgriffen am Belüftungssystem den Weg für seine nachfolgenden Kollegen frei.

Auch Han Solo vertraut sein Leben ohne zu zögern seiner Ausrüstung an. Mit seinem Fernglas macht er Schwachpunkte des Feindes aus. Seine bevorzugte Angriffswaffe ist der Blaster, während ihm sein Co-Pilot Chewbacca mit Thermaldetonatoren und zwei Zentnern Wookiee-Muskelmasse zur Seite steht. Selbstredend, dass der kleine Roboter BB8 wie einst sein blecherner Vorläufer R2D2 gegnerische IT-Systeme hackt und auf diese Weise die Kontrolle über Schließanlagen und ganze Waffensysteme erhält.

## Plastik mit Seele

Einer der Höhepunkte des Films wie des Spiels ist Poes und Finns Flucht vom Sternenzerstörer. Poe steuert den Tie Fighter durch das gegnerische Feuer und schießt Torpedos auf die feindlichen Geschütztürme ab. Nach der Notlandung auf Jakku findet sich Finn alleine auf dem Wüstenplaneten wieder, wo er erstmals auf Rey und BB8 trifft.

Was einem reinen Mehrspieler-Titel wie „Star Wars Battlefront" komplett fehlt, hat das Lego-Spiel im Überfluss: große „Star Wars"-Momente. Die kleinen Plastikfiguren sind dicht dran an der Seele ihrer ikonischen Leinwandvorbilder und hauchen ihnen diesen besonderen Lego-Charme ein. Das nimmt dem an sich recht düsteren Sternenkrieg seine Schwere. So kommt es auch mal vor, dass Sie Stormtrooper beim Fensterputzen oder gemeinsamen Bad im Whirlpool erwischen.

## Der Gegner denkt mit

Bei allem Klamauk sind die scheinbar austauschbaren Stormtrooper im Spiel deutlich härtere Gegner


**KLEIN UND WENDIG**
Mit ihren X-Wings nehmen es die Rebellen mit jedem noch so großen Gegner auf.





als auf der Kinoleinwand. Alles, was die Rebellen können, haben die Elitesoldaten nämlich auch auf Lager. So verschanzen sie sich in Feuergefechten geschickt hinter herumstehenden Objekten und zeigen sich nur kurz, um ein paar Schüsse abzugeben. Da hilft es dann nur, wenn Sie etwa ihre Energieschilde deaktivieren, indem Sie deren Energiequelle beschießen.

Geraten die Stormtrooper ins Hintertreffen, warnen sie sich gegenseitig und rufen auch schon mal nach Verstärkung. Hilft das alles nichts, sind sie sich auch nicht zu schade, aus herumliegenden Legosteinen neue Waffen oder Fahrzeuge zusammenzubauen, um mit verbesserter Ausrüstung zum Gegenangriff überzugehen.

Immerhin müssen Sie sich der weiß behelmten Übermacht nicht alleine stellen. Dank Koop-Modus können Sie zu zweit in den Sternenkrieg einsteigen und sich gegenseitig unterstützen. Ganz wie einst Han Solo und Chewbacca.

**Prognose:** Nach dem einen oder anderen Lego-Spiel, das eher den Eindruck einer Fließbandarbeit machte, greifen die britischen Entwickler für die Fortsetzung des Sternenkrieges wieder ganz tief in die Trickkiste. Sie peppen das bewährte Gameplay mit einigen wirklich interessanten neuen Elementen wie Bauoptionen und Deckungsmöglichkeiten auf. Statt einer reinen Nacherzählung des allseits bekannten Kinofilms gibt es sechs Level, die komplett neue Geschichten anbieten und somit für jeden „Star Wars“-Fan interessant sein sollten.

Und dann ist da noch dieser spezielle Lego-Humor, der im finsteren Sternenkrieg besonders gut zur Geltung kommt und gleichermaßen Groß und Klein vor dem Bildschirm ein Lächeln auf die Lippen zaubern wird. Dieses Lego-Spiel hat das Potenzial, ein galaktischer Höhepunkt der Serie zu werden – wie es „Das Erwachen der Macht“ im Kino vorgemacht hat. *[mc]*



**SCHWARZER HUMOR**
Selbst Finsterlinge wie Kylo Ren verlieren ihren Schrecken, wenn ihr Lichtschwert rumzickt.



**VOLL IN BALANCE**
Rey ist die Meisterin vollkommener Körperbeherrschung und erklettert die entlegensten Winkel.



**KEIN PARDON**
Vorsicht, die Stormtrooper können sich ihre eigenen Waffensysteme aus Legosteinen bauen.

**INFO**
**START:** 28. Juni 2016
**PREIS:** ca. 60 Euro (PS4, Xone)
**HERSTELLER:** Warner Interactive
**www.lsw.wbgames.com/lsw/us/2**

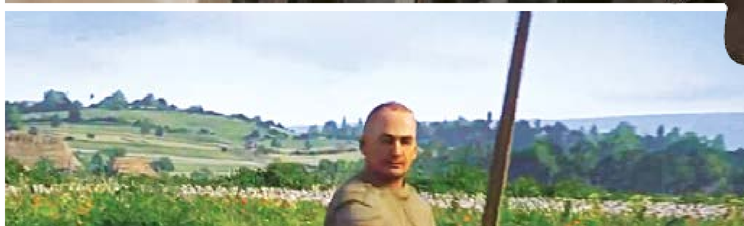
Die Teilnahme an der Reise wurde von Warner Bros. unterstützt. Unsere Standards der Transparenz und journalistischen Unabhängigkeit finden Sie unter: www.axelspringer.de/unabhaengigkeit





## HARTE PROBE

Das Rollenspiel bietet eines der härtesten Kampfsysteme: Vor jedem Schlag kalkulieren Sie Ihren Angriff deshalb ganz genau.



## SIE SIND HENRY

Sie spielen ausschließlich in der First-Person-Ansicht, um sich bestmöglich mit Henry zu identifizieren.





## MÄCHTIGE WAFFE

Mit dem Bogen erledigen Sie Ihre Feinde mit einem gezielten Schuss. Das Zielen ist dafür aber eine große Herausforderung.

KINGDOM COME – DELIVERANCE

# Böhmische Dörfer

***ROLLEN**SPIEL* PC PS4 XONE Keine Helden, keine Elfen, keine Drachen – aber **DAS SPIEL MIT DEM ULTRA-REALISTISCHEN ANSPRUCH** fesselt auf den ersten Blick. Hält es, was es verspricht?

Henry ist kein Adliger, kein „Dragonborn", und er kann auch nicht zaubern. Henry ist der Sohn eines Schmieds, weiter nichts. Er lebt im Böhmen des Jahres 1403 und heißt im Deutschen Heinrich. Über sein Land regiert Wenzel von Luxemburg – der schlimmste König, den das damalige Reich je erlebt hat. Trotz seiner Absetzung und kurzzeitigen Entführung durch seinen Bruder Sigmund herrscht er weiter über Böhmen. Henry hingegen gehört zu den einfachen Leuten, die sich so durchschlagen. Als sein Dorf angegriffen und in Schutt und Asche gelegt wird, sinnt er auf Rache …

## Mach langsam, Plötze!

Während Sie sich in anderen Spielen jetzt Ihr Schwert schnappen, Dutzende gegnerische Camps eliminieren und im Alleingang die nächstgrößere Burg stürmen, geht es in „Kingdom Come – Deliverance" („KC:D") deutlich entspannter zu. Und deutlich realistischer: Alles, was Henry besitzt, ist ein Pferd – und das ist schon mehr, als die meisten anderen Bürger haben. Pfeifen Sie Ihren Gaul herbei, mögen Sie sich noch kurz an „The Witcher 3" erinnert fühlen – dieser Bezug verschwindet aber sehr schnell.

## Es regnet so laut, ich sehe nichts!

„KC:D" legt höchsten Wert auf Realismus. Die rund 16 Quadratkilometer umfassende Spielwelt ist böhmischen Landstrichen nachempfunden – bis hin zu einzelnen Burgen, Festungen, Dörfern und Waldgebieten, die sich noch heute an Ort und Stelle befinden.

Wer sich zu tief in einen Wald wagt, verläuft sich schnell, denn Wegweiser gibt es keine, und Henry muss sowohl essen als auch schlafen, um zu überleben. Aber keine Sorge: „KC:D" ist ein Rollenspiel und hat natürlich eine Weltkarte, anhand derer Sie sich orientieren können. Auch eine Schnellreise-Funktion gibt's im späteren Spielverlauf.

Karte und Journal halten zwar Ihre Aufträge fest – aber Sie müssen vor allem gut zuhören. Wegbeschreibungen oder Orientierungshilfen zum Auffinden von Personen oder Orten sind sehr wichtig. So kann es vorkommen, dass Sie in den Wald geschickt werden und einem Geräusch folgen sollen – eines, das Sie bei starkem Regen aber womöglich gar nicht hören können. Dann heißt es: Geduld haben.

## Der Böhmen-Simulator 1403

Die Entwickler des Prager Studios Warhorse wollen mit ihrem Rollenspiel zurück zu den RPG-Anfängen. Zurück zu Zeiten, als es um Identifikation mit dem Charakter ging – und um Dialoge. Sie haben zudem viele Historiker in die Entwicklung von „KC:D" einbezogen, um so nahe wie möglich an der Realität zu bleiben – bei der Dorf-Struktur, dem Alltagsleben oder etwa den Dialekten.

Ein paar Abstriche musste Warhorse dabei machen, schließlich handelt es sich um ein Rollenspiel und nicht um eine Simulation. Deshalb hat Henry ein recht großes Inventar, Fähigkeiten, die er erlernen kann, und er heilt seine Wunden automatisch, wenn er isst oder schläft.

Auch diese notwendigen Dinge sind aber so real wie möglich gestaltet: Henry trägt etwa mehrere Lagen Kleidung und Rüstung. Möchte er sich als Alchemist Tränke brauen, liest er zunächst in Rezeptbüchern über Kräuter und Pilze nach – sammelt diese anschließend und braut dann streng nach Rezept: Er braucht die richtige Basis für sein Gebräu, muss auf die Wassertemperatur und die Reihenfolge der Zutaten achten. Einmal perfekt gebraut, erledigt Henry den Vorgang beim nächsten Mal automatisch – immerhin etwas Komfort!

## Angriff? Welcher Angriff?

In „KC:D" werden Sie sehr viel Zeit mit Gesprächen verbringen. Henrys Entscheidungen und Taten beeinflussen dabei sehr viel mehr, als Sie auf den ersten Blick mitbekommen. Ein Beispiel: Henry bekommt den Auftrag, ein Banditenlager zu stürmen. Er entscheidet, wie viele Soldaten er mitnimmt – keinen, die Hälfte oder alle?

Nimmt Henry alle mit, ist niemand da, um das Dorf zu verteidigen. Bei Henrys Rückkehr sind alle tot, das Dorf ist zerstört. Lässt er die Hälfte zurück, sind die Feinde eingeschüchtert und es findet gar kein Angriff statt. Geht Henry wagemutig alleine … na ja, das können Sie sich vermutlich denken.

## Nur für Profi-Bogenschützen

Wie schon angedeutet, stürmen Sie in „KC:D" nicht einfach drauflos. Ihre Gegner fallen nicht nach zwei Schlägen um – und Sie können nicht zaubern. Das ist anfangs gewöhnungsbedürftig, denn schon zwei an einer Kreuzung herumlungernde Diebe können Henry erledigen, wenn er nicht gut genug ausgerüstet ist. Die Kämpfe sind dabei ebenso realistisch angehaucht wie der Rest des Spiels: Sie beobachten Ihren Gegner genau und passen den richtigen Moment ab, um einen Schlag zu blocken oder zu attackieren. Greifen Sie an, wählen Sie eine

## BEI WIND UND WETTER

**Die Wetter- und Lichteffekte in „Kingdom Come – Deliverance" sind besonders bemerkenswert. Zieht etwa ein Gewitter auf, kann es innerhalb weniger Minuten stockfinster werden. Auf dem Boden sammeln sich Pfützen, auf Kleidung und Gegenstände prasselt der Regeln nieder. Was normal klingt, haben bisher nur wenige Spiele mit diesem Detailgrad umgesetzt. Auch der Tagesrhythmus in Böhmen schafft ein ganz eigenes Flair: In mondlosen Nächten etwa ist es stockfinster – selbst Lagerfeuer strahlen nur wenige Meter, und nur ausgerüstet mit einer mickrigen Fackel sollten Sie von waghalsigen Angriffen auf jeden Fall absehen …**



von sechs Körperregionen und schlagen oder stechen mit Schwert, Axt oder Streitkolben zu. Führen Sie einen Schild bei sich, können Sie sogar Pfeile blocken – vorausgesetzt, Sie sind schnell genug.

Pfeil und Bogen ist in „KC:D" die wohl tödlichste Bewaffnung – aber auch die am schwersten zu handhabende. Mit einem gut gesetzten Schuss erledigen Sie Ihren Feind auf der Stelle, aber das Zielen ohne Markierung ist nur etwas für Profis.

## Tausendundeine Möglichkeit

Der realistische Kampf in „KC:D" spaltet Spieler vermutlich in zwei Lager: Die einen werden es verfluchen, die anderen lieben. Muss aber nicht sein: Das Rollenspiel ist an sich für beide Parteien geeignet, denn Henry kann fast alle Konflikte auch mit Gesprächen lösen oder anderweitig umgehen.

In Dialogen trainieren Sie seine Sprachfähigkeit – je höher die ist, desto besser können Sie Personen überreden, einschüchtern oder bestechen. So erhalten Sie teils wichtige Informationen über Aufenthaltsorte oder Pläne des Feindes.

Holen Sie die notwendigen Informationen nicht aus Ihrem Gegenüber hinaus, gibt es noch etliche weitere Wege, um eine Quest zu lösen: Mit passender Verkleidung infiltrieren Sie etwa eine feindliche Basis und schwächen Ihre Widersacher, indem Sie heimlich ihr Essen vergiften. Trainieren Sie Henry im Schleichen und tragen unauffällige Rüstung, können Sie Ihre Gegner beispielsweise bei Nacht ausspionieren. Verrät Ihnen der Farmer nichts, fragen Sie bei der Schneiderin nach.

Generell ist die spielerische Freiheit in „Kingdom Come – Deliverance" sehr hoch. Zivilisten fürchten oder bewundern Sie, je nach Auftreten und Kleidung. Wenn Ihnen der Sinn danach steht, schleichen Sie sich in Häuser und stehlen Nahrungsmittel – oder vergiften einfach alle. Die bleiben dann am nächsten Tag im Bett, können ihrer Arbeit nicht nachgehen – was negative Auswirkungen auf Warennachschub und Preise hat. Jede Ihrer Handlungen in der Spielwelt wirkt sich also aus.

**Prognose:** „Kingdom Come – Deliverance" sieht beeindruckend aus: Auch in dem aktuell noch sehr frühen Entwicklungs-Status verspricht das Rollenspiel zu einer Augenweide zu werden. Es steckt jedoch noch viel Arbeit darin – das sieht selbst der Laie auf den ersten Blick. Aber was sind schon Lippensynchronität, Clipping-Fehler oder festhängende NPCs gegen ultra-atmosphärische Wettereffekte und ein Böhmen, das selbst 1403 nicht realistischer gewirkt haben dürfte.

Dieses historisch angehauchte Rollenspiel verspricht gänzlich andere Herausforderungen als etwa ein „Witcher" oder ein „Skyrim" und ist genau deshalb die RPG-Hoffnung des Jahres.
*[lin]*

## SO KÄMPFEN SIE

Keine Zauberei, keine Spezial-Angriffe: Im Böhmen des 15. Jahrhunderts haben Sie die Wahl zwischen verschiedenen Waffenarten. Sie kämpfen aber immer gleich: Sie blocken und attackieren Ihren Gegner, gehen auf Abstand und versuchen, durch Bewegung und geschicktes Zielen und Zuschlagen den Sieg zu erringen. Das ist gar nicht so einfach, wie es klingt – und gegen mehr als einen Gegner gleichzeitig eine riesige Herausforderung. Den Entwicklern von „Kingdom Come – Deliverance" standen professionelle Schwertkämpfer zur Seite, die sowohl auf Bewegungsabläufe und Animationen als auch auf die Kampftechniken und Waffen Einfluss genommen haben. Herausgekommen ist ein realistischer Kampfstil, der sehr schwer zu meistern ist, aber viele Möglichkeiten bietet.



**GENUG GEREDET!** Große Schlachten sind selten und manchmal sogar vermeidbar – je nachdem, wie Sie sich in Dialogen und Quests entscheiden.



**„DU UND WELCHE ARMEE?"** Sie sind ein ganz normaler Bürger ohne Superkräfte und benötigen für große Schlachten deshalb die Unterstützung von Soldaten.



**SO DUNKEL HIER** Wetter- und Lichteffekte sind höchst realistisch und machen die Nächte im Spiel zu einer äußerst düsteren Angelegenheit.

# IN „KINGDOM COME – DELIVERANCE“

**INFO**
**START:** 4. Quartal 2016
**PREIS:** nicht bekannt
**HERSTELLER:** Warhorse Studios
www.kingdomcomerpg.com/de



Die Markierung in der Mitte zeigt die Angriffs-Areale. Sie schlagen Ihre Gegner in der Richtung, die Sie wählen.



Sie können mit Schwertern – ob lang oder kurz – sowohl stechen als auch schlagen.



Die gelbe Leiste am unteren Bildrand zeigt Ihre Ausdauer an. Die sinkt, wenn Sie angreifen oder blocken.



Schlägt ein Gegner zu, können Sie den Schlag blocken und sofort zum Gegenangriff ausholen.



Haben Sie keine Ausdauer mehr, zieht ein Treffer Ihnen Lebenspunkte ab – das zeigt die weiße Markierung an.



Um Ausdauer zu regenerieren, gehen Sie auf Abstand. In Kämpfen müssen Sie sich deshalb viel bewegen.

## ANGESPIELT

**Warhorse Studios zu Besuch in Hamburg bei**






Die Redaktion spielte mit den Entwicklern eine umfangreiche Questreihe aus dem späteren Spiel. Es regnete viel in der gezeigten Beta-Version, was selbst die Entwickler überraschte.

| | |
|---|---|
| **Was gespielt** | Quest in Talmberg |
| **Wo gespielt** | Hamburg |
| **Wann gespielt** | 16. Februar 2016 |
| **Level** | - |
| **Spielzeit** | 3 Stunden |







# NINTENDO NX DIE 10 TOP- GER

**Wann kommt der Wii-U-Nachfolger, und was kann er? Die Gerüchteküche zur NEUEN KONSOLE VON NINTENDO brodelt derzeit fast über. COMPUTER BILD SPIELE fasst zusammen und bewertet den Wahrheitsgehalt.**

Die Wii U ist ein Flop, und da gibt's nichts zu beschönigen. Für die Nintendo-Konsole sind zwar einige tolle Spiele wie „Mario Kart 8", „Super Mario 3D World" und „Splatoon" erschienen, aber die Wii U liegt wie Blei in den Regalen. Ende 2015 – drei Jahre nach dem Start – meldeten die Japaner 12,5 Millionen verkaufte Exemplare. Zum Vergleich: Die Wii kam in der gleichen Zeitspanne auf mehr als 50 Millionen und am Ende auf über 100 Millionen. Zahlen, die für die Wii U unerreichbar bleiben.

### Die NX kommt

Logisch, dass schnell ein Nachfolger her muss. Nintendo hat bereits mehrfach die Arbeit an einem Gerät namens NX bestätigt. Sollte es 2017 erscheinen, hätte die Wii U eine Lebensdauer von knapp fünf Jahren gehabt. Bitter für deren Käufer, aber für Nintendo ist der kräftige Zug an der Reißleine eine wirtschaftliche Notwendigkeit. Die Konkurrenz läuft nämlich davon: Sony etwa hat für die PlayStation 4 innerhalb von rund zwei Jahren 35 Millionen Käufer gefunden. Selbst Microsoft hat von seiner Xbox One rund 20 Millionen Exemplare verkauft und damit ebenfalls die Wii U überholt.

### Was ist die NX wirklich?

Doch bislang sind kaum Details über die NX bekannt. Von den Nintendo-Verantwortlichen gibt's bislang nur Allgemeinplätze über das neue Flaggschiff: Es sei nicht die nächste Wii, sondern etwas Einzigartiges. Man wolle die Fans überraschen.

Das befeuert natürlich die Gerüchteküche. Im Netz kursiert alles – von Patentzeichnungen über Umfragen bis hin zu Marktanalysen von Unternehmensberatern. COMPUTER BILD SPIELE bringt Sie auf den aktuellen Stand. *[rk]*

## GRAFIK NUR IN 900P

**20%** WAHRSCHEINLICHKEIT

Auf Twitter sind Bilder einer Umfrage des größten deutschen Marktforschungsinstituts GfK zur Nintendo NX zu finden. In der wurde angeblich ausschließlich eine Gameplay-Grafik mit einer Auflösung von 900p und 60 Bildern pro Sekunde (FPS) genannt. Das ist erstaunlich, denn PlayStation 4 und Xbox One peilen immerhin 1080p an – auch wenn's nicht immer klappt. Selbst auf der Wii U gibt es mit „Super Smash Bros." einen Titel, der Full HD bei 60 FPS schafft. 900p kann so allenfalls eine Mindestanforderung an die Spieleentwickler sein. Zumal die NX laut anderen Gerüchten der Konkurrenz technisch mindestens ebenbürtig sein soll.

## CONTROLLER MIT DISPLAY

**75%** WAHRSCHEINLICHKEIT

**Beim Design der Controller war Nintendo immer sehr kreativ. Abgesehen vom Tablet-Gamepad der Wii U hatten die meisten Ideen auch Erfolg auf dem Markt. Der jüngste Patentantrag der Japaner sieht ebenfalls sehr interessant aus. Darin ist ein Eingabegerät skizziert, das fast wie ein klassischer Controller aussieht. Der große Unterschied: Die komplette Front ist ein elliptisches Touchscreen-Display, in dem links und rechts zwei Analogsticks eingelassen sind. Möglich soll das durch die Bezel-Technik des Bildschirm-Herstellers Sharp sein. Dazu gibt es noch zwei Schultertasten. Alle weiteren Buttons werden nach Bedarf wie bei Smartphone-Spielen eingeblendet. Sehr wahrscheinlich, dass so der NX-Controller oder -Handheld funktioniert.**

## NX-HANDHELD KOMMT ZUERST

**60%** WAHRSCHEINLICHKEIT

Laut dem Wall Street Journal handelt es sich bei der NX nicht nur um eine stationäre Konsole. Zusätzlich soll es ein mobiles Gerät geben, das sowohl im Zusammenspiel mit der Daddelkiste als auch unabhängig funktioniert. So könnte Nintendo nicht nur die Wii U, sondern auch den 3DS ersetzen. Ein australischer Finanzdienstleister prognostiziert sogar, dass der mobile Teil des System zuerst auf den Markt kommt – und zwar schon 2016 zu einem Preis zwischen 200 und 300 Euro. Während dieser Termin etwas früh erscheint, ist ein Launch in zwei Phasen durchaus denkbar. Beide Geräte gleichzeitig zu befeuern, wäre jedenfalls eine enorme Herausforderung für die Werbe-Abteilung des Unternehmens. Zudem hat der 3DS schon zwei Jahre mehr auf dem Buckel als die Wii U.

# ÜCHTE



## START SCHON 2016

**In einer Umfrage wollte der Spielehändler GameStop wissen, ob die Teilnehmer bereit wären, in den kommenden 12 Monaten eine Nintendo NX zu kaufen. Weiß die Kette mal wieder mehr? Es wäre nicht das erste Mal, dass über diesen Kanal Termine durchsickern. In diesem Fall ist es allerdings unwahrscheinlich. Nintendo müsste die Konsole auf der Spielemesse E3 im Juni dieses Jahres vorstellen und dann zum Weihnachtsgeschäft in den Handel bringen – zu kurzfristig für eine Werbekampagne mit viel Wumms.**



**30%** WAHRSCHEINLICHKEIT

## KEIN OPTISCHES LAUFWERK

**40%** WAHRSCHEINLICHKEIT

Setzt Nintendo komplett auf Spiele-Downloads? Ein Patentantrag der Japaner skizziert eine Konsolenhardware mit Festplatte, Prozessor, Arbeitsspeicher und so weiter. Das sieht alles ganz gewöhnlich aus – abgesehen von einem Detail: Ein DVD- oder Blu-ray-Laufwerk ist nicht im Plan vorgesehen. Von den großen Konsolenherstellern wagte ein derartiges Experiment bisher nur Sony 2009 mit der PSP Go und fuhr damit prompt gegen die Wand. Aber seither ist die Akzeptanz digital gekaufter Spiele gewachsen. Vielleicht ist die Zeit ja mit der NX reif.





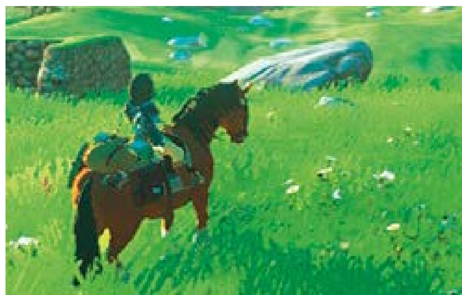
NEWS

# SINDS DAS DIE ERSTEN SPIELE?




## DRAGON QUEST 11

Bei der Enthüllung im vergangenen Jahr gab Square Enix die Nintendo NX bereits unter den Plattformen an. Später ruderte man zurück, aber ganz ohne Grundlage stand die Information wohl nicht.



## THE LEGEND OF ZELDA

Bisher beteuert Nintendo, dass das lange angekündigte „Zelda“ noch für die Wii U erscheint. Doch was ist diese Aussage wert, wenn „Zelda“ im Alleingang für einen prächtigen NX-Launch sorgen könnte ...



## SUPER SMASH BROS. NX

Ein japanischer Unternehmensberater aus der Spielebranche twitterte jüngst, dass Bandai Namco bereits an mehreren NX-Titel arbeite – unter anderem an einem „Smash Bros.“-Spiel.



## MULTIMEDIA AN BORD

70% WAHRSCHEINLICHKEIT

Nintendo-Konsolen sind bislang nicht gerade als multimediale Tausendsassas bekannt. Und das ist noch nett formuliert – die Wii U kann nicht mal Film-DVDs abspielen! Die NX soll da mehr zu bieten haben. Gerüchten zufolge ist sie in der Lage, Videostreams in 4K bei 60 Bildern wiederzugeben. Zudem sind offenbar Funktionen wie Video-Chat und das Surfen im Netz eingeplant. Sogar die Option, Spiele auf andere Geräte zu streamen, ist schon in einer Präsentation aufgetaucht. Die Vergangenheit von Nintendo macht hier zwar wenig Mut, aber eigentlich bleibt den Japanern gar nichts anderes übrig, als hier zuzulegen, wenn man eine echte Chance in einem hart umkämpften Markt haben will.



50% WAHRSCHEINLICHKEIT

## ENDLICH ERFOLGE

Wer schon mal mit einer PS3, Xbox 360 oder deren Nachfolgern gespielt hat, kennt das: Sie besiegen einen Bossgegner, dann macht es Pling, und Sie bekommen einen Erfolg beziehungsweise eine Trophäe gutgeschrieben. Der Clou: Auf Ihrem Profil werden alle Erfolge plattformübergreifend gespeichert, und Sie können online zeigen, was für ein toller Spieler Sie sind. Zudem sind diese Trophäen eine schöne Erinnerung an tolle Momente und manchmal auch eine Herausforderung. Nintendo hat bisher kein derartiges Belohnungssystem. In der möglicherweise für Nintendo durchgeführten Umfrage der GfK tauchte ein solches Erfolge-System bei der Beschreibung der NX angeblich auf. Vertrat Nintendo vor Jahren noch den Standpunkt, man müsse die Fans nicht damit bestechen, kann es gut sein, dass die Japaner jetzt umdenken. Es gibt nämlich massenhaft Spieler, die das fordern.

Disney INFINITY

PLAY WITHOUT LIMITS

3.0

MARVEL

# BATTLEGROUNDS

PLAYSET



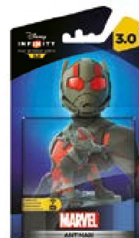
BLACK SUIT SPIDER-MAN EINZELFIGUR



MARVEL'S VISION EINZELFIGUR



MARVEL BATTLEGROUNDS PLAYSET



ANT-MAN EINZELFIGUR



BLACK PANTHER EINZELFIGUR

**EPISCHE KÄMPFE IM 4-SPIELERMODUS MIT CHARAKTEREN DER KOMPLETTEN 2.0 UND 3.0 MARVEL KOLLEKTION!**

## JETZT ERHÄLTLICH

DISNEY.COM/INFINITY
























PARAGON

# DER GRAFIK-CHAMPION

***ACTION**SPIEL* PC PS4 Wenn Epic Games an einem MOBA schraubt, ist die Grafik fraglos klasse. Aber wie sieht es **UNTER DER OBERFLÄCHE AUS?** COMPUTER BILD SPIELE hat den Titel angespielt.

## BLICK AUF AGORA

**Typisch MOBA: Wie „League of Legends" und „Dota 2" findet das Geschehen bei „Paragon" im Hauptspielmodus auf nur einer Map statt! Im Hintergrund verläuft die Midlane, darauf schauen Sie. Vom Hauptquartier aus überblicken Sie die ganze Map und können dadurch schnell entscheiden, wo Sie eingreifen. Interessant sind die Höhenunterschiede, die so extrem in keinem anderen MOBA auftauchen. Der Dschungel beispielsweise liegt tiefer als die Lanes. Wer sich etwa schnell noch einen Buff sichern will, kann daher leicht in einen Hinterhalt geraten.**



## SCHILD HOCH

Steel ist ein klassischer Tank. Sein Schild hilft ihm, Schaden abzuwehren und in den Nahkampf einzutreten.



## ULTIMATIVER ANGRIFF

Jeder Held verfügt über eine Ulti. Das ist eine besonders starke Fähigkeit, die lange zum Aufladen braucht.

„Paragon“ kommt zwar erst im zweiten Quartal 2016, aber schon jetzt ist klar: Das Game sieht verdammt gut aus. Zugegeben, die Latte hängt hier nicht besonders hoch, denn die Über-MOBAs „League of Legends“ und „Dota 2“ sind wahrlich keine Schönheiten. Dank der hauseigenen Unreal Engine 4 ist das Spiel von Epic Games eine optische Granate! Seien es die edel schimmernden, detailliert gestalteten Metallrüstungen, beeindruckende Rauch- und Explosionseffekte oder die düster-verwucherten Ruinen auf der Spielkarte – der futuristische Look nahm einen beim vierstündigen Anspieltermin in London sofort gefangen!

### Hart umkämpfter Markt

Um ein MOBA zum Erfolg zu führen, genügt das aber noch lange nicht. Die Konkurrenz ist groß, und die seit Jahren optimierten Platzhirsche mit ihrer loyalen Community lassen wenig Raum. Ob „Paragon“ in diesem hart umkämpften Markt je einen signifikanten Anteil erringen wird, ist schwer zu sagen. Aber hoffen darf man!

Vielleicht erspielt sich „Paragon“ einen Vorteil, indem es ein paar Dinge anders macht als „LoL“ und „Dota 2“. Klar, das Spielprinzip ist identisch. Zwei Teams mit jeweils fünf Spielern treten gegeneinander an, um den Energiekern im Herzen der gegnerischen Basis zu zerstören. Es gibt drei Lanes, Türme, den Dschungel, Creep, Items und die Helden-Charaktere mit ihren spezifischen Stärken und Schwächen. Alles wie bei den Genre-Ersten also.

Aber: In „Paragon“ kontrollieren Sie Ihre Spielfigur nicht aus der Draufsicht, sondern in der Third-Person-Perspektive. So hat sich das Spiel zusammen mit „Smite“ in einer MOBA-Nische niedergelassen. Und „Paragon“ spielt sich auch sehr ähnlich wie „Smite“ von Hi-Rez. Ob nun Raketen, Granaten und Laser bei „Paragon“ zum Einsatz kommen statt Magie, Schwerter oder Pfeil und Bogen, fällt spielerisch kaum ins Gewicht. Denn Angriffe richten in beiden MOBAs in einer geraden Linie, auf einer Fläche oder im Nahkampf Schaden an. Obendrein gibt es temporäre passive Aufwertungen, etwa eine höhere Schussfrequenz.

### Keine Experimente

Unter den 13 Champions, die in der angespielten Version in den Kampf zogen, waren die üblichen Verdächtigen: Fernkämpfer, die viel Schaden austeilen und wenig einstecken, Tanks, die






## BITTE AUFLADEN

Energie ist in „Paragon“ das Pendant zu Mana in anderen MOBAs: neuer Name, gleiches Prinzip.



## FRAU TEILT AUS

Die Heldin Sparrow verursacht mit ihrem Bogen gewaltigen Schaden, verträgt aber nicht besonders viele Treffer.

sich in den Nahkampf stürzen und in Teamfights die Attacken der Gegner auf sich ziehen, Assassinen, die blitzschnell Distanzen überbrücken, um einen Feind zu verjagen, und Support-Champs, die Schilde aufstellen, um Mitspieler zu schützen.

### Hast Du Karten?

Bevor es zu den großen spielentscheidenden Teamfights kommt, geht es mit der Laning-Phase los. Mit einem Heil- und einem Energie-Trank im Gepäck schlachten Sie die computergesteuerten Untertanen des Gegners ab und versuchen, das Geschehen möglichst weit ins gegnerische Feld hinein zu verlagern.

Dabei sammeln Sie Erfahrungspunkte, mit denen Sie Ihre aktiven Fähigkeiten stärken. Natürlich gibt es auch die bekannten Items, die als passive Fähigkeiten dienen. Allerdings geht Epic auch hier eigene Wege: Neben den Erfahrungs- erhalten Sie Kartenpunkte, die Sie in der Basis in Items investieren. Sie bauen aber nicht aus mehreren kleinen Items große Relikte, die dann besonders stark sind, sondern bestücken die Items mit bis zu drei Karten, die dann mehr Schaden, Geschwindigkeit, Gesundheit, Energie und so weiter bringen. Ein Item ist dabei stets nur mit bestimmten Karten kompatibel, und je stärker die Karte ist, desto mehr Punkte kostet sie.

Am besten überlegen Sie schon vor der Partie, wie Ihr endgültiger Build aussehen, welche Fähigkeiten Ihr Charakter haben soll. Denn Sie können nur die Karten ins Gefecht mitnehmen, die Sie zuvor in einem Deck eingesammelt haben. Während einer laufenden Partie haben Sie also nicht unbegrenzt Karten in allen Variationen zur freien Verfügung.

### PS4 gegen PC

Vor dem Free-to-Play-Start für alle geht „Paragon“ im zweiten Quartal erst einmal bei Steam in eine Early-Access-Phase. Gleichzeitig läuft der Titel auf PS4 als Bezahl-Beta an. Damit möchten die Entwickler die Spieler so früh wie möglich in ihre wichtige abschließende Feinjustierung einbinden: Wer Epic Games einen Vertrauensvorschuss gibt und sich einkauft, soll später reichlich belohnt werden. Wahrscheinlich mit dem in MOBAs üblichen Bezahlcontent, der später kommt, etwa Skins für die Helden.

PS4- und PC-Version sollen stets auf identischem Stand sein. Und das müssen Sie auch, denn Epic Games will Spieler beider Plattformen gegeneinander antreten lassen. Das ist löblich, da mit mehr Spielern die Wahrscheinlichkeit steigt, eine Partie mit gleich starken Gegnern und guten Verbindungen zu zocken. Wie fair das ist, muss sich aber noch zeigen. Beim Anspielen war die Steuerung mit Maus und Tastatur perfekt. Am Gamepad spielte sich „Paragon“ zwar ebenfalls einwandfrei, aber im direkten Vergleich zu Maus/Tastatur war das Pad etwas weniger genau und reaktionsträger.

Die Entwickler verfolgen mit „Paragon“ ausdrücklich nicht das Ziel, mit einem einfach gestalteten MOBA mehr Spieler anzuziehen, wie es etwa Blizzard mit „Heroes of the Storm“ probiert. „Paragon“ ist bewusst komplex gehalten, es soll mit Spieltiefe auf lange Sicht fesseln. Zuschauermodus und Replays erleichtern dem Spieler den Lernprozess. Und abseits des Gameplays implementiert Epic Games Mechanismen für die Langzeitmotivation. So lassen sich beispielsweise einzelne Champions durch Benutzung genauso hochleveln wie das eigene Profil.

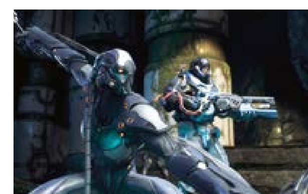
**Prognose:** „Paragon“ sieht verdammt gut aus und spielte sich schon richtig rund. Epic Games hat die zentralen Mechaniken eines MOBAs perfekt implementiert. Jetzt kommt es darauf an, was die Entwickler auf dieses vielversprechende Fundament setzen. Vorfreude und hohe Erwartungen sind auf jeden Fall geweckt! *[rk]*

### INFO

**START:** 3. Quartal 2016
**PREIS:** Free to Play
**HERSTELLER:** Epic Games
www.epicgames.com/paragon

## ANGESPIELT

Computer Bild Spiele – Zu Besuch bei Epic Games



**COMPUTER BILD SPIELE war bei Epic Games in London und hat sich in heiße Gefechte gestürzt. Ein Coach gab die Taktik vor und sorgte für die Disziplin. Gegen die Entwickler war trotzdem Hopfen und Malz verloren.**

| | |
|---|---|
| **Was gespielt** | Multiplayer |
| **Wo gespielt** | London |
| **Wann gespielt** | 5. Februar 2016 |
| **Level** | 5 Partien |
| **Spielzeit** | 4 Stunden |

Die Teilnahme an dieser Reise wurde von Delasocial unterstützt. Unsere Standards der Transparenz und journalistischen Unabhängigkeit finden Sie unter: www.axelspringer.de/unabhaengigkeit





NEWS



ASSASSIN'S CREED – IDENTITY

# HAUPT-SACHE ITALIEN!

**INFO**
**START:** Bereits erhältlich
**PREIS:** 4,99 Euro
**HERSTELLER:** Ubisoft
**www.assassinscreed.com**

***ACTION**SPIEL* IOS **TASCHENSPIELER:** Die Assassinen meucheln und kraxeln auch 2016. Allerdings nicht auf den großen Konsolen, sondern im handlichen Format.

Obwohl dieses Jahr kein neues Spiel für die großen Systeme erscheint, müssen sich die „Assassin's Creed"-Fans nicht grämen. Mit der „Chronicles"-Reihe gibt's Konsolenfutter, und im Winter kommt der erste Blockbuster mit Meuchelmörder-Flair in die Kinos. Hinzu kommt mit „Identity" nun der erste vollwertige Titel für iPhone und iPad. Der ist vor allem ein Schmankerl für die Fans, denn die dürfen damit zurück in die italienische Renaissance. Schauplätze sind unter anderem Rom und Florenz. Hier müssen Taschenspieler das „Rätsel um die Krähen" lüften.

## Mit Rollenspielanleihen

Einmalig in „Assassin's Creed" ist das für den Mobil-Titel eingeführte Klassensystem: Wie aus traditionellen Rollenspielen bekannt, wird anfangs aus vier Klassen ausgewählt. So können Schattenklingen mehr kritische Treffer austeilen und erfolgreicher aus Kämpfen flüchten. Als Berserker verursachen Sie Flächenschaden bei Feinden. Hinzu kommt eine große Menge an Beute, mit der Sie Ihren Charakter individualisieren und stärken.

## Alles unter Kontrolle!

Natürlich sind bei der Steuerung per Touchscreen die üblichen Präzisionsprobleme zu erwarten. Diesen Schwachpunkt sollen verschiedene Steuerungsmöglichkeiten abmildern, sei es per Finger wischen, mit digitalem Steuerknüppel oder einem Bluetooth-Controller. Verantwortlich für die Entwicklung ist übrigens der Düsseldorfer Entwickler BlueByte – bekannt für die „Anno"- und „Siedler"-Reihe. *[nj]*



**SIGHTSEEING INKLUSIVE**
Historische Bauwerke wie die florentinische Kirche Santa Croce gehören zu einem echten Assassinen-Abenteuer.



**KLASSISCHE KLETTERPARTIE**
Die 3D-Welten stehen den großen Konsolen-Brüdern in nichts nach.



# BEUTE DES MONATS



Pünktlich zum Start von „Uncharted 4 – A Thief's End" veröffentlicht Sony eine Konsole im passenden Design. Am 27. April 2016 erscheint die limitierte PlayStation 4 in Graublau. Mit im Paket ist das neue und offiziell letzte Abenteuer um Nathan Drake. Bisher wurde noch kein finaler Preis bekannt gegeben, in Kürze wird das Paket jedoch bei ausgewählten Händlern vorbestellbar sein. Wer sich eines dieser Schmuckstücke sichern will, sollte also jetzt schon die Augen offen halten.

KART KRAFT

# WAS LANGE WÄHRT



**KEIN MARIO** Statt mit Casual-Rennern soll „Kart-Kraft" mit Realismus punkten.



Na, das hat aber gedauert: Bereits seit 2006 als „Kart-Sim" angekündigt, soll das nunmehr „KartKraft" getaufte Rennspiel doch noch im ersten Quartal 2016 auf Steam als „Early Access" erscheinen. Basierend auf der Unreal Engine 4 soll die Kart-Simulation mit hohem Detailgrad glänzen und per Laser vermessene Rennstrecken sowie realistische Fahrphysik bieten. *[nj]*
Info: www.kartkraftgame.com

LUMBERYARD

# AMAZONS GRAFIKENGINE



Amazon gibt seinen Kunden mit „Lumberyard" ein tolles Werkzeug an die Hand – für lau! Die Grafikengine nutzt Cryteks CryEngine als Grundlage, auf der bereits Spiele wie „Ryse" oder „Sniper" basieren. Eine Besonderheit von Lumberyard ist die enge Verzahnung mit Twitch. So soll es für andere Spieler möglich sein, über den Twitch-Chat in das laufende Spiel einzusteigen. Dafür sollen Streamer ihre Zuschauer direkt ins Spiel einladen können. Im Gegensatz zu anderen Engines wie Unity oder Unreal Engine 4 werden Gebühren nur fällig, wenn Spieler Lumberyard für Multiplayer-Sessions nutzen. Zurzeit befindet sich das Grafik-Tool aber noch in der Beta. *[nj]*

# MELDUNGEN



## A BOY AND HIS BLOB

In der Neuauflage des NES-Klassikers helfen Sie dem kleinen Blob, das Königreich Blobolonia zu retten. Hierfür transformiert sich der weiße Held in unterschiedliche Gegenstände, mit denen Sie Rätsel lösen. Das Spiel mit Retrocharme gibt's als Download für PC, PS4 und Xbox One. www.aboyandhisblob.com



## WATCH DOGS 2

Im aktuellen Finanzbericht von Ubisoft wird offiziell die Entwicklung von „Watch Dogs 2" bestätigt. Ein ungefährer Releasetermin wurde in diesem Zuge auch genannt: Bis spätestens Frühjahr 2017 wird es ein neues Hacker-Abenteuer geben. Ob wieder Aiden Pearce der Hauptcharakter ist, blieb aber offen.



## MIITOMO

Nintendo will den App-Markt aufmischen: Bereits vier Spiele sind für Smartphones und Tablets angekündigt worden, den Anfang macht „Miitomo". Im März erscheint das Spiel mit sozialer Komponente. Als Mii-Charakter beantworten Sie lustige Fragen Ihrer Freunde.
www.nintendo.com



NEWS




**FEUER FREI**
Der kleine Roboter ist eine richtige Kampfmaschine.




**PERFEKTE WELLE**
In Kürze rollt der nächste Angriff auf Sie zu. Elf Wellen gilt es zu überstehen.



COBALT

# RASENDER ROBOTER

„Mojang" ist gleich „Minecraft" ist gleich „Erfolg"! Diese Gleichung erhält eine weitere Variable: Das schwedische Unternehmen hat sein Portfolio nämlich um ein neues Produkt erweitert. Zusammen mit Entwickler Oxeye hat Mojang kürzlich nach viel Feinschliff und langer Verzögerung das actionreiche Hüpfspiel „Cobalt" veröffentlicht. Den innovativen Side-Scrolling-Shooter gibt's als Download via Steam für PC sowie auf dem Xbox-Live-Marktplatz für Xbox One und Xbox 360.

Cobalt bietet eine etwa achtstündige Kampagne, einen Überlebensmodus sowie eine on- und offline nutzbare Mehrspieleroption mit einem knuffigen kleinen Roboter in der Hauptrolle. Diesen können Sie jederzeit mit neuen Waffen und Fähigkeiten ausrüsten. Einige Sequenzen erinnern dadurch an arcadig-artige Koop-Games wie „Towerfall Ascension" und „Broforce".

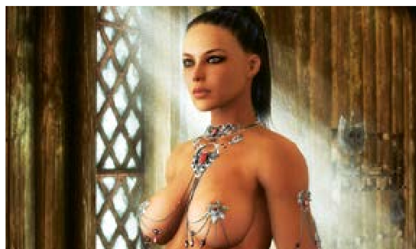
Ein weiteres wichtiges Spielelement ist die Zeitmanipulation: „Time Dilation" (Zeitverzögerung) heißt die Mechanik, mit der Sie den Spielablauf verlangsamen und coole Bullet-Time-Effekte à la „Max Payne" oder„The Matrix" erschaffen. Und diese Verzögerungen sind überlebenswichtig, denn in „Cobalt" sehen Sie sich vielfachen Bedrohungen wie etwa mutierten Säbelzahnhamstern gegenüber. Gegen diese Gegner wehren Sie sich mit verschiedenen Angriffsmoves wie Ballern, Granaten schmeißen und Bomben legen. Eine weitere nette Spielerei sind Ihre „Handy-Dandy Blendgranaten". Mit ihnen können Sie das Böse betäuben und blenden oder lästige Gegner-Schilde zerstören.

Auch in der Defensive gibt's ordentlich was zu tun, immer wieder müssen Sie ausweichen sowie gegnerische Geschosse abknallen und rammen. Kein Wunder also, dass es angesichts dieser vielen Aktionsmöglichkeiten schon mal richtig hektisch werden kann. *[stm]*

**INFO**
**START:** Bereits erhältlich
**PREIS:** 19,99 Euro
**HERSTELLER:** Mojang
mojang.com/category/cobalt

SKYRIM-EROTIK

# NACKTE TATSACHEN



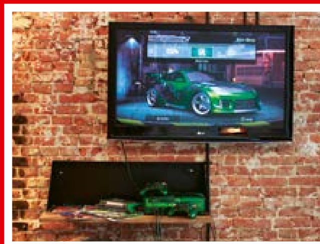


**SEX SELLS**
Hübsche Frauen tragen schönen Schmuck – auch in „Skyrim"-Filmchen.

Sie haben schon alles gesehen in „Skyrim"? Dass es Rollenspieler gern anzüglich mögen, zeigen zahllose Nackt-Mods. Einmal installiert, sorgen die Erweiterungen Marke Eigenbau dafür, dass die Spielfiguren sich ausziehen und so, wie sie Entwickler Bethesda schuf, durch Himmelsrand stapfen. Was für die meisten lediglich als Gag für zwischendurch taugt, ist für andere Inspiration zu kreativen Ergüssen ganz besonderer Art. Zahllose Spieler nutzen die Nackedei-Patches, um die Spielwelt des Titels zum Schauplatz virtueller Erotikfilmchen zu machen. Auf einschlägigen Internet-Portalen tummeln sich mittlerweile Hunderte „Skyrim"-Schmuddelfilmchen – millionenfach angeklickt! *[mb/stm]*

# REISETIPP DES MONATS

**Chillen und Zocken statt Wandern und Ausflüge: In Amsterdam hat das erste Hotel eröffnet, in dessen Zimmern standardmäßig Retro-Konsolen stehen: Ob NES, Atari 2600 oder Xbox – für jeden Zockertyp ist was dabei. Wem das ganze Zocken zu stressig wird, der stöbert einfach in der großen Comic-Sammlung des Hotels. Wer sich doch vor die Tür wagen möchte, kann Fahrräder ausleihen. Perfekt für Langschläfer und -zocker: der Check-Out ist erst um 13 Uhr! Info: www.arcadehotel.nl**







## ECHT EVIL

**Bogard warnt vor dem „Evil Empire" (unten). Mit Feuerblitz kann auch Klein gegen Groß gewinnen (links).**




ADVENTURES OF MANA

# EIN ECHTER KLASSIKER

Ein ganz großer Rollenspiel-Klassiker hat den Sprung in die Gegenwart geschafft: „Adventures of Mana" erschien erstmals 1991 für den Gameboy unter dem Titel „Mystic Quest" und schlug ein wie eine Bombe. Fans liebten die emotionale Geschichte um den Schutz des heiligen Mana-Baums, die Suche nach einem legendären Schwert sowie die unvergesslichen Charaktere. Es folgten insgesamt zehn Fortsetzungen, darunter das legendäre „Secret of Mana" fürs Super Nintendo und „Children of Mana" für den Nintendo DS. Nun ist der erste Teil der Serie in überarbeiteter 3D-Grafik für iOS- und Android-Geräte erhältlich. Komponist Kenji Ito hat dafür eigens den Original-Soundtrack komplett neu arrangiert. Die Steuerung wurde zudem den Möglichkeiten des Touchscreens angepasst.
25 Jahre nach der Erstveröffentlichung gibt's also eine technisch zeitgemäße Version des Klassikers, die nun auch die nächste Generation von Rollenspiel-Fans für sich entdecken kann. *[stm]*

**INFO**
**START:** bereits erhältlich
**PREIS:** 13,99 Euro
**HERSTELLER:** Square Enix
www.jp.square-enix.com/seiken/en



NEWS

## ASUS ROG SWIFT PG348Q

# KURVIGE BREITSEITE




Breit, breiter, Asus ROG Swift: Der taiwanische Hersteller bringt mit dem PG348Q einen gewaltigen 34-Zoll-Monitor im breiten 21:9-Format auf den Markt. Auf der für PC-Monitor-Verhältnisse riesigen 86,7-Zentimeter-Bilddiagonale verteilen sich 3440 x 1440 Bildpunkte. Außerdem ist das Display um etwa zehn Grad gebogen. Laut Asus fühlt sich der Gamer dadurch wie mittendrin in der Spielewelt. Komfortabel ist, dass sich der Asus in der Höhe verstellen, drehen und neigen lässt. Mit PC oder Konsole verbindet er sich wahlweise per DisplayPort (Version 1.2) oder HDMI (1.4). Für den schnellen Anschluss externer Festplatten, Tastaturen und Mäuse hat der Swift zudem einen 4-fach-USB-3.0-Hub und für Headsets jeweils eine Kopfhörer- und eine Mikrofon-Buchse. *[il]*

**INFO**
**START:** Ab sofort im Handel
**PREIS:** 1299 Euro
**HERSTELLER:** Asus
www.asus.de

## LOGITECH G810 ORION SPARK

# ROBUSTER TASTER



Über 300 Kommandos pro Minute hacken Profizocker in Spielen wie „StarCraft 2" in die Tastatur. Da kommen in einer Session locker einige Tausend Anschläge zusammen. Also ist ein robustes Eingabegerät erforderlich. Das preist Logitech mit der G810 an. Die Tastatur soll Befehle fein dosiert per mechanischen Schaltern ins Spiel übertragen. Und sie soll um 40 Prozent länger halten als Exemplare, die Anweisungen über eine gummierte Leiterplatte ins Spiel transferieren. In ihrem Gamerleben schafft die Orion Spark also 70 Millionen Anschläge, verspricht Logitech – Profis könnten 162 Tage rund um die Uhr zocken. *[il]*

**INFO**
**START:** Ab sofort im Handel
**PREIS:** 189 Euro
**HERSTELLER:** Logitech
www.logitech.de

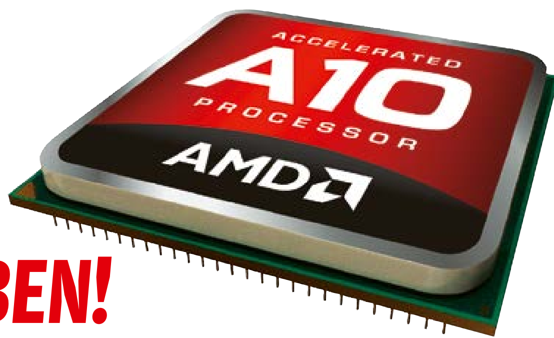


**INFO**
**START:** Anfang 2017
**HERSTELLER:** Micron
www.micron.com

## GDDR5X-SPEICHER

# TEMPORAUSCH

Wer aktuelle Spiele in ihrer ganzen Detailpracht in 4K zocken will, braucht eine verdammt schnelle Grafikkarte mit viel Speicher. Der aktuelle Grafikspeicher GDDR5 entpuppt sich aber zunehmend als Tempobremse. Mit dem neuen Typ GDDR5X soll sich das ändern. Hersteller Micron kündigt damit eine doppelt so schnelle Übertragung von Daten wie Texturen (Oberflächen) oder Polygonen (Gerüste von Objekten und Personen) an: Statt 8 sollen es mit GDDR5X satte 16 Gigabit pro Sekunde sein. *[il]*




## AMD A10-7860K

# SCHÖN IM TAKT BLEIBEN!

Schnell, sparsam und günstig – so soll AMDs neuer Prozessor A10-7860K sein. Laut Hersteller ist es die erste AMD-CPU für Schreibtisch-PCs mit einer Verlustleistung (TDP) von nur 65 Watt, deren vier Kerne sich bei Bedarf mit einer höheren Taktfrequenz betreiben lassen als den vom Hersteller vorgegebenen vier Gigahertz. Den Zwischenspeicher (Level 2) der A10-7860K gibt AMD mit vier Megabyte an, für die Bildwiedergabe ist der eingebaute Grafikchip Radeon R7 zuständig, der über acht Recheneinheiten verfügt. *[il]*

**INFO**
**START:** Ab sofort im Handel
**PREIS:** 120 Euro
**HERSTELLER:** AMD
www.amd.de

## ADATA HD650X

# PLATZ FÜR XBOX-SPIELE

Aktuelle Konsolenspiele wie „Assassin's Creed – Syndicate" können gar nicht genug Speicher bekommen: Rund 40 Gigabyte knapsen sie von der Festplatte ab. Zehn Titel dieser Größenordnung, noch ein paar Filme, und schon ist der 500-Gigabyte-Speicher eines Standardmodells randvoll. Dann heißt es, entweder Spiele löschen oder eine externe Festplatte wie die Adata HD650X anschaffen. Auf diese für die Xbox One konzipierte Platte sollen sich via USB-3.0-Anschluss Spiele ruck, zuck auslagern lassen. Und schließt der Gamer sie an eine andere Xbox One an, verspricht Adata, dass er die gespeicherten Titel auch dort zocken kann. Vorausgesetzt, er meldet sich an der anderen Konsole mit seinem Xbox-One-Account an. *[il]*

**INFO**
**START:** noch nicht bekannt
**PREIS:** noch nicht bekannt
**HERSTELLER:** Adata
www.adata.com

## SINCLAIR ZX SPECTRUM VEGA +

# KONSOLE MIT 1000 SPIELEN




Retro ist Trend: Der ZX-Spectrum war in den 80ern ein beliebter Computer zum Anschließen an den Fernseher. Jetzt bringen die Hersteller Sir Clive Sinclair und Retro Computer eine mobile Konsole, mit der sich alte ZX-Spectrum-Spiele unterwegs zocken lassen. Ab Werk kommt die Vega + mit 1000 vorinstallierten Titeln. Sie hat einen Einschub für eine microSD-Karte, auf der sich dann weitere Spiele installieren lassen – in der Summe sollen sage und schreibe 14 000 Titel gratis zum Download zur Verfügung stehen. Wer Spiele lieber auf einem großen Bildschirm zockt, kann die Vega + mit einem TV-Gerät verbinden. Der Haken dabei: Die Verbindung geht ganz retro über einen Composite-Anschluss, die Bildqualität dürfte daher nicht berauschen. *[il]*

**INFO**
**START:** Ende 2016
**PREIS:** 150 Euro
**HERSTELLER:** Sinclair/Retro
www.retrocomputers.eu

## THRUSTMASTER FLIGHT HOTAS 4 WAR THUNDER

# GUTEN FLUG!

Flugsimulationen wie „War Thunder" für die PlayStation 4 machen mit einem Joystick am meisten Spaß. Packende Luftkämpfe, Bauchrollen oder Loopings mit dem eigenen Jagdbomber lassen sich damit viel realitätsnäher erleben als mit einem schnöden Gamepad. Blöd nur: Bisher gab es gar keinen Joystick für die PS4. Thrustmaster stellt nun mit dem Flight Hotas 4 den ersten für die Sony-Konsole in die Regale. Laut Hersteller kann der Hobbypilot beim Hotas 4 den Bewegungswiderstand verändern und mit dem riesigen Schubregler bequem das Tempo regeln. Die Handauflage am Joystick soll für entspanntes Fliegen sorgen, auch bei langen Manövern. Und das Beste zum Schluss: Dem Gerät liegt ein Gutscheincode für das Spiel „War Thunder" bei – separat kostet dieser Titel immerhin 35 Euro. *[il]*




**INFO**
**START:** Ab sofort im Handel **PREIS:** 70 Euro
**HERSTELLER:** Thrustmaster
www.thrustmaster.de

# GAMES

Auf diese **SPIELE-HIGHLIGHTS** der kommenden Monate können Sie sich jetzt schon freuen.

## UFC 2



Box-Ikone und Ohrenbeißer Mike Tyson will es noch einmal wissen und steigt mit Kampfsportlegenden wie Bas Rutten und Kazushi „The Gracie Hunter" Sakuraba ins UFC-Octagon. Auch weibliche Kämpfer lassen Fäuste und Fußkanten fliegen.

**AKTUELLE TERMINE ONLINE**



QR-Code scannen und Galerie anschauen.
**www.cbspiele.de/21141**

**17. MÄRZ 2016** — **18. MÄRZ 2016** — **12. APRIL 2016**

## 2016

## POKÉMON TEKKEN



Pikachu, Glurak und Co. auf den Spuren der eisernen Faust. In dem neuen Prügelspiel zeigen sich die Pokémon von einer ungewohnt martialischen Seite und lassen ihre Muskeln spielen wie ihre großen Tekken-Vorbilder.

## RATCHET & CLANK



Passend zum Kinostart im April erscheint das 13. Spiel mit Ratchet und Clank. Es geht darum, wie sich Alien und Roboter kennengelernt haben und zum unzertrennlichen Team wurden.

# AUSBLICK

## DIE SPIELE-HITS DER KOMMENDEN MONATE

### DARK SOULS 3



Das Königreich von Lothric ist ein Tummelplatz verfluchter Kreaturen: Riese Yhorm, Aldrich der abgründige Heilige und Farrons Legion der Untoten warten auf unerschrockene, leidensfähige Abenteurer.

20. APRIL 2016 — 21. APRIL 2016

### ASSETTO CORSA



Die ultrarealistische Rennwagensimulation will nun die Pole-Position auf der PlayStation 4 erobern. Mit dabei ist der Ferrari FXX K, der es mit seinem Hybridantrieb auf stolze 1050 Pferdestärken bringt.

### ALLE NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

| SPIEL | GERÄT | IM HANDEL |
|---|---|---|
| **ACTIONSPIELE** | | |
| Battleborn | PC PS4 XONE | 3. Mai 2016 |
| Deus Ex – Mankind Divided | PC PS4 XONE | 23. August 2016 |
| Dishonored 2 – Das Vermächtnis der Maske | PC PS4 XONE | 2016 |
| Doom | PC PS4 XONE | 13. Mai 2016 |
| For Honor | PC PS4 XONE | 2016 |
| Hitman | PC PS4 XONE | 11. März 2016 |
| Homefront – The Revolution | PC PS4 XONE | 20. Mai 2016 |
| Horizon Zero Dawn | PS4 | 2016 |
| Mafia 3 | PC PS4 XONE | 2016 |
| Mirror's Edge – Catalyst | PC PS4 XONE | 24. Mai 2016 |
| Overwatch | PC PS4 XONE | 21. Juni 2016 |
| Psychonauts 2 | PC PS4 XONE | 4. Quartal 2018 |
| Quantum Break | XONE X360 | 5. April 2016 |
| Rise of the Tomb Raider | PS4 | 4. Quartal 2016 |
| Sniper Ghost Warrior 3 | PC PS4 XONE | 2016 |
| Star Fox Zero | WiiU | 22. April 2016 |
| The Last Guardian | PS4 | 2016 |
| The Legend of Zelda – Twilight Princess HD | WiiU | 4. März 2016 |
| Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands | PC PS4 XONE | 2016 |
| Tom Clancy's The Division | PC PS4 XONE | 8. März 2016 |
| Umbrella Corps | PC PS4 | 1. Quartal 2016 |
| Uncharted 4 – A Thief's End | PS4 | 27. April 2016 |
| **GESCHICKLICHKEIT** | | |
| Ratchet & Clank | PS4 | 20. April 2016 |
| **PRÜGELSPIELE** | | |
| Pokémon Tekken | WiiU | 18. März 2016 |
| UFC 2 | PS4 XONE | 17. März 2016 |
| **RENNSPIELE** | | |
| Assetto Corsa | PS4 | 21. April 2016 |
| Trackmania Turbo | PC PS4 XONE | 24. März 2016 |
| **ROLLENSPIELE** | | |
| Dark Souls 3 | PC PS4 XONE | 12. April 2016 |
| Elex | PC PS4 XONE | 4. Quartal 2016 |
| Final Fantasy 15 | PS4 XONE | 2016 |
| Mass Effect – Andromeda | PC PS4 XONE | 4. Quartal 2016 |
| South Park – The Fractured but Whole | PC PS4 XONE | 2016 |
| World of Warcraft – Legion | PC | 21. Sept. 2016 |
| **SIMULATIONEN** | | |
| Rollercoaster Tycoon World | PC | 17. März 2016 |
| **STRATEGIESPIELE** | | |
| Halo Wars 2 | PC XONE | 4. Quartal 2016 |
| Total War – Warhammer | PC | 28. April 2016 |

FAR CRY – PRIMAL

# DAS FEUER ERLISCHT

***ACTION**SPIEL* PC PS4 XONE **WER AN STEINZEIT DENKT**, hat bodenständigen Survival im Kopf. **WER AN „FAR CRY" DENKT**, sieht knallbunten Shooterpop. Schwer zu vereinen, oder?

**MIRACULIX**
Kollege Tensay versorgt Sie mit psychedelischen Kräutern und nascht selbst gerne mal.

Ich sehen Stammesführerin von Sonner

Nanu, ein neuer „Far Cry“-Teil – und Sie haben davon gar nichts mitbekommen? Das ist nicht weiter schlimm, in diesem Jahr dürfte das vielen Spielern so gehen. Denn „Primal“, der neueste Spross der Ubisoft-Reihe, steht etwas abseits des Rampenlichts – ganz anders als seine beiden Vorgänger „Far Cry 3“ und „Far Cry 4“. Ein kurzer Ankündigungstrailer vor einigen Wochen, und schon war die Fortsetzung der Reihe offiziell. Und weil der Trommelwirbel deutlich leiser und weit und breit kein Vaas, kein Pagan Min, sprich: kein ultimativer Psychokiller als Aushängeschild in Sicht war, fragten sich einige sogar, ob der Titel bloß eine Erweiterung ist.

## Ab in die Steinzeit

Nein, „Far Cry – Primal“ ist keine Erweiterung, sondern der fünfte, vollwertige Ableger der erfolgreichen Actionreihe. Damit steigen die Erwartungen, denn der Open-World-Shooter mauserte sich in den vergangenen Jahren zu einer der Topmarken. Das Erfolgsrezept: eine florierende Spielwelt mit einem einfachen Crafting-System, heterogene Außenposten für schnelle Feuergefechte zwischendurch, eine höhepunktreiche Geschichte mit schrägen Typen und eine gehörige Portion Humor. Dieses Mal dreht Ubisoft die Uhren nicht auf null, sondern sogar zurück: „Primal“ nimmt Sie mit in die Steinzeit, 10 000 Jahre vor unserer Zeit.

## Verschenktes Potenzial

Das ist erfreulich – allzu viele Spiele, die sich den Anfängen der Menschheitsgeschichte widmen, gibt’s nämlich nicht. Und die „Far Cry“-Serie bringt definitiv eine gute Veranlagung für ein glaubhaftes Survival-Spiel rund ums „Jagen und Sammeln“ mit. Man suchte ja immer schon in dichten Wäldern nach Rohstoffen, um gemeinsam mit Stammesbrüdern sesshaft zu werden.

Trotzdem läuft der fünfte Ableger dieser Reihe nicht rund, denn Ubisoft schöpft das Potenzial nicht aus. Die Macher stülpen ihrem Steinzeit-Szenario mit wenig Fingerspitzengefühl das bewährte „Far Cry“-Korsett über, ohne der bezaubernden Kulisse gerecht zu werden.

## Geschichte und Figuren

Die beiden charmant und poppig inszenierten Vorgänger glänzten mit einer kurzweiligen Handlung. Der Spieler traf auf überzogene Figuren mit Schalk im Nacken, das Ganze war sympathisch und immer mit einem Augenzwinkern in Szene gesetzt. So war es einfach, sich mit den Helden zu identifizieren: In Teil drei rutschten Sie als grünschnäbliger Backpacker ins übliche Bandenszenario, Teil vier erlebten Sie als außenstehender Zugereister.

In „Primal“ ist das anders. Der Protagonist Hakkar ist weder Außenseiter noch kulturfremder Luftikus, sondern schlichtweg von seinem Stamm getrennt worden und nun auf Selbstfindung im neuen Land Oro – nicht gerade eine spannende und sonderlich inspirierende Ausgangssituation. Das macht es ungleich schwerer, sich mit Hakkar zu identifizieren.

Zudem ging’s in der Steinzeit ziemlich wortkarg zu. Wenn das Figuren-Ensemble mal den Mund öffnet, spricht es zwar eine schöne Sprache, nämlich Proto-Indogermanisch. Doch als Spieler fällt es einem ziemlich schwer, dafür ernsthaftes

**FEUERFRAU**
**Die Hohepriesterin Batari ist ein Antagonist – und leider nur halb so cool wie Vaas und Pagan Min.**

Du willst kämpfen wie die Izila …

**GRRR, UNG, UNG!**
**Noch so ein Bösewicht: Ull sieht zwar finster aus, aber außer Grummeln kommt von ihm wenig.**

…läufer. Sie gefangen einen Wenja.

## TIERISCH DURCH DIE STEINZEIT

In „Far Cry – Primal“ rekrutieren Sie Raubtiere als Helfer. Jedes Tier hat unterschiedliche Fähigkeiten: Der weiße Wolf warnt knurrend vor Feinden und deckt Teile der Karte auf, der Jaguar (siehe Bild) schaltet Feinde unentdeckt aus, und der Bär schnüffelt naheliegende Ressourcen herbei.



# Test FAKTEN




### Flieg Eule, flieg!

Die Eule nimmt in „Primal“ eine wichtige Position ein: Immer in der Nähe, schwebt sie langsam über dem Gelände und sondiert für Sie die Lage. Das wirkt an den Haaren herbeigezogen und macht deshalb nur mäßig Spaß.

### Wohlbekannte Steinzeit

An der Spielmechanik ändert Ubisoft kaum etwas: Sie klettern auf Anhöhen, schützen Freunde vor Raubtieren und so weiter. Das ist zwar wenig innovativ, funktioniert aber reibungslos.

### Schön hier

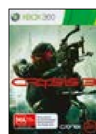
Dank einer abwechslungsreichen Landschaft und sehr entsättigten Farben wirkt die steinzeitliche Spielwelt sehr organisch und einladend.




Assassin’s Creed, Far Cry 4, Crysis 3









QR-Code scannen und Video anschauen. **www.cbspiele.de/21722**



**Andreas Geyer**
Redakteur

> **Trotz Keule und Kohlen** ist ‚Primal‘ ein typisches Ubisoft-Spiel.



Folgen Sie der Redaktion auf Twitter unter: @CBSpiele




Interesse zu entwickeln. Zumal es den Homo-Sapiens-Abbildern aus „Primal“ schlicht an Originalität fehlt. Sie wirken stellenweise wie ein recht wahllos zusammengestellter Haufen Steinzeit-Druffis auf einer fetten Goa-Party. Alle krabbeln sie am Boden, tanzen irre durch die flackernden Höhlen. Treiben es miteinander hinter durchschaubaren Kuhhäuten und ja: treiben es mit dem Serien-typischen Overacting irgendwann zu weit.

Zwischendurch wirft Sie das Spiel in wirre und endlos lange Traumsequenzen, in denen Sie schwerfällige Mammuts steuern. Ansonsten müssen Sie sich ständig gegen übertrieben aggressive Tiger, Braunbären und Honigdachse wehren – waren vor 10 000 Jahren wirklich sämtliche Lebewesen auf Speed?

### Großkalibriges Spielzeug fehlt

Größer, verrückter, gefährlicher: „Primal“ weist viele typische Symptome einer dritten Fortsetzung auf. Während viele Markenzeichen wie die schrulligen Charaktere oder der Hang zum Esoterischen heillos überstrapaziert werden, gehen Charme und die Balance leise flöten. Und das ist hier besonders schade, denn eigentlich hätte „Primal“ ja das Zeug für ein ruhiges, bodenständiges Überlebensszenario gehabt. Dazu hätten die Entwickler allerdings ein Stück von ihrem Markenkonzept abweichen und mehr Ernst in den neuen Teil legen müssen.

Es ist ja schon ärgerlich genug, dass die Story irgendwo zwischen Hollywood-Esoterik und wilder Pillenparty torkelt, aber darüber hinaus fehlt auf der urzeitlichen Steinzeit-Bühne ein zuverlässiger Spaßgarant der Vorgänger – den Shooter in Reinform gibt’s hier nicht. Wenn in den Vorgängern die Story mal etwas lahmte, lockten immer noch Flammen- und Granatwerfer oder anderes großkalibriges Spielzeug. Im Neandertal suchen Sie so etwas vergebens – hier pflücken Sie Hartholz für Keule, Speer sowie Pfeil und Bogen.

Dass in „Primal“ andere tolle Spielsachen wie Jetskis, Trucks, Gyrokopter und Mopeds fehlen – nun gut, das war angesichts der Ausgangslage in der Welt vor 10 000 Jahren auch nicht anders zu erwarten. Nur ein bisschen Spaß hätte man auch in der grauen Vorzeit gern gehabt.

### Alles halb so wild

Diese Eindrücke der ersten Spielstunden klingen nicht gerade euphorisch, aber der gründliche Test fördert auch viel Positives zutage. Zunächst mal steckt immer noch erfreulich viel „Far Cry“ in „Primal“, und das begründet die Stärken des Titels. Technisch lässt „Far Cry – Primal“ rein gar nichts anbrennen, und dank seiner entsättigten Farbgebung sieht das Spiel so großartig aus wie seine Vorgänger. Der neue Spielplatz Oro punktet mit einer üppigen Flora, dazu kommt eine vielfältige Tierwelt, die Sie schröpfen, bis Ihnen der Eingeweide-Rucksack explodiert. Diverse Pflanzen machen Sie zu Heilmitteln, Holz zu Fallen, Pfeilen oder Keulen. Federn von Vögeln schmücken Ihre Pfeile, bestimmte Steinarten Ihren Bogen, Fette versiegeln Ihren Rucksack oder entzünden Pfeile, wenn gerade kein Lagerfeuer zur Hand ist.

Das selbst gecraftete Waffenarsenal ist Steinzeit-typisch übersichtlich: Sie beginnen mit der schnell hergestellten Keule, die Sie schwingen oder werfen. Den Speer setzen Sie bevorzugt gegen größere Gegner ein, später gesellt sich die Steinschleuder hinzu. Und weil er für die Jagd unentbehrlich ist, darf natürlich der Bogen nicht fehlen. Das präzise und spaßige Handling dieser urzeitlichen Waffen lässt Sie nach einiger Zeit sogar vergessen, dass „Far Cry“ eigentlich mit Maschinengewehren und Explosionen seinen Ruhm begründet hat.



### Zahme Tiere

Die wichtigste Waffe aber – und gleichzeitig ein zentrales Feature von „Far Cry – Primal“ – sind rekrutierte Raubtiere. Bis zu 17 Vierbeiner stehen Ihnen zur Seite – wenn Sie ihr Vertrauen gewonnen haben! Dazu werfen Sie einen Fleischklops vor die Füße des Raubtieres und nä-

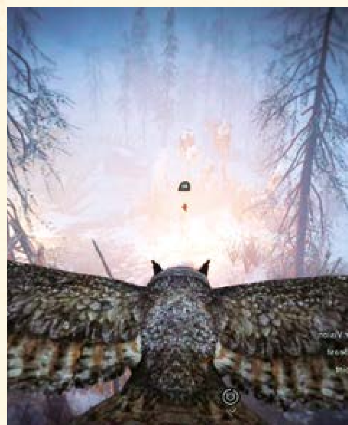
## **WERKZEUGE** ZUM ÜBERLEBEN

In der Steinzeit war der Mensch ein armes, hilfloses Würstchen? In „Far Cry – Primal“ hat er so viele Möglichkeiten, dass man sich wundert, warum’s mit der Entwicklung der Zivilisation dann doch so lang gedauert hat: Hier steuern Sie eben mal eine Eule oder legen Feuer, als hätten Sie stets ein Feuerzeug mit Benzinkanister zur Hand. Hauptsache eben, die Abenteuerwelt macht maximalen Spaß.



### SCHLEICH-WAFFE

**Aufmerksame Tiere erlegen Sie am besten mit dem Bogen. Er ist Ihre Lebensversicherung auf Distanzen.**



### HILFE VON OBEN

**Die Eule erkundet für Sie von oben das Gebiet und stürzt sich nach einem Upgrade sogar auf anvisierte Gegner.**



### FEUER WÄRMT

**Einmal entzündet, dienen Lagerfeuer als Respawn-Ort, zum Anzünden von Waffen oder Aufwärmen in der Kälte.**



### KLETTEREXPERTE

**Na bekannt? An vielen Stellen im Spiel nutzen Sie einen Greifhaken zum Klettern und Erreichen hoher Felsen.**

## SPEERSTOSS
**Zustechen oder werfen: Auch ohne AK-47 & Co. machen die Kämpfe dank guter Waffen-Steuerung richtig Spaß.**

## SÜÜÜÜSS!
**So treu schaut ein Wolf, wenn er Ihnen gehört! Als Tierzähmer begleitet Sie stets ein bissiger Bodyguard.**

## SAMMELARBEIT
**Die Spielwelt ist weitläufig und sieht toll aus – leider gleichen sich viele Aufgaben. Holen Sie hier fünf Totems, sammeln Sie dort ein paar Federn, pflücken Sie dort ein paar Kräuter ...**

hern sich vorsichtig. Einmal kurz gestreichelt, schon ist das Raubtier gezähmt und unterstützt Sie treu bis zu seinem Tod.

Über Raubtiere etwas Dynamik in das vorzeitliche Waffenarsenal zu bringen, ist im Prinzip eine nette Idee. Allerdings wirkt dieses tierische Bodyguard-Feature arg konstruiert, und so richtig zündet es leider nicht: Die Zähmung der Tiere ist lächerlich einfach – und damit ist Ihr Job eigentlich getan, weil die Tiere in der Regel selbstständig Ihre Feinde angreifen. Und irgendwann ist Ihnen dann auch einfach egal, ob Sie nun ein Bär, Tiger oder Wolf begleitet: Wenn das Tier stirbt, holen Sie sich eben ein neues Maskottchen.

### Was passiert wohl als Nächstes?

Das traditionell größte Plus der Serie belebt wiederum auch „Primal" entscheidend: Unberechenbarkeit. Wenn Sie etwa im kalten Norden nach einem Lagerfeuer suchen, um sich die Hände aufzuwärmen, wissen Sie nicht, in welches Abenteuer Sie als Nächstes geraten. Mit etwas Glück stolpern Sie in eine Horde Mammuts und schaffen es, einen der Fellgiganten zu zähmen. Oder Sie finden einen Außenposten, in dem Sie aus Mangel an Speeren rasch das Zeitliche segnen. Vielleicht schlürfen Sie auch mal den halluzinogenen Drink, den Ihnen ein halbseidener Schamane im Bärenfell reicht.

Egal, ob Sie sich streng an die Hauptkampagne halten oder sich einfach treiben lassen – Oro bleibt genau wie der Himalaya in Teil 4 der Reihe und Südostasien (Teil 3) unvorhersehbar. Diese überraschende Vielfalt zeichnet also auch „Far Cry – Primal" aus.

**Urteil:** „Primal" ist ein technisch einwandfreies „Far Cry" mit allen typischen Qualitäten der Open-World-Reihe. Die Kämpfe machen auch ohne Bleimunition Spaß, wenngleich eine der wenigen neuen Mechaniken im Spiel – das Zähmen der Wildtiere – nicht vollends zündet. Mit seiner grandiosen Spielwelt, in der häufig überraschende Dinge passieren, ist „Far Cry – Primal" trotz einiger Unzulänglichkeiten ein ordentlicher Open-World-Shooter.

Angesichts des Steinzeit-Szenarios mit seiner tollen Optik wäre allein eine gehaltvollere Survival-Komponente wünschenswert gewesen. Zumal die Figuren ständig noch einen draufsetzen wollen und damit wie schlechte Abbilder früherer „Far Cry"-Figuren wirken. Hier hätte sich Ubisoft von seiner üblichen Dramaturgie verabschieden und sich dem Thema Steinzeit etwas gründlicher widmen müssen. So bleibt „Far Cry – Primal" ein solider, aber wenig überraschender Ableger der Erfolgsreihe. *[ag]*

## TESTERGEBNISSE

**PS4**

**FAR CRY**
PRIMAL

**Hersteller:** Ubisoft
**Auch für:** PC XONE
**USK:** ab 16 Jahren
**Preis:** 69,90 Euro **Erhältlich:** im Handel
**Voraussetzung:** –
**Unterstützt:** –

| | |
|---|---|
| **Wie einfach ist der Spieleinstieg?** 15,00% Sie schlittern recht abrupt ins Spiel, werden jedoch behutsam an die Mechanik herangeführt. | 2,00 |
| **Wie ist die Grafik-/Soundqualität?** 25,00% Äußerlich überzeugend – wie üblich für die Reihe: „Primal" sieht stilsicher und glaubwürdig aus. | 1,50 |
| **Wie gut ist die Steuerung?** 10,00% Mit der gängigen Shooter-Steuerung birgt „Primal" keine unangenehmen Überraschungen. | 2,00 |
| **Macht der Einzelspieler-Modus Spaß?** 50,00% Viele bekannte Aufgaben, nette Steinzeitwaffen, überdrehte Figuren. Viel Licht, viel Schatten. | 2,50 |
| **Macht der Mehrspieler-Modus Spaß?** 0,00% „Primal" widmet sich ausschließlich der Solo-Kampagne, ein Mehrspieler-Modus fehlt. | - |
| **Läuft das Spiel einwandfrei?** Das Spiel läuft flüssig und ohne Probleme. | |
| **Auf-/Abwertung** | 0,00 |
| **Computer Spiele TESTERGEBNIS** | **gut 2,13** |

**VOR 10 000 JAHREN**
Längst ausgestorben, aber in „Primal" natürlich dabei: Säbelzahntiger, Mammut & Co.

**BOGEN MIT PFIFF**
Auch wenn er nicht ganz an das tolle Spannungefühl von „Crysis 3" herankommt: Der Bogen erweist sich als spaßige Steinzeit-Waffe.

**LIEBCHEN ...**
Gewöhnungsbedürftige Frisur, sonst aber schwer in Ordnung: Sayla hilft Ihnen, wo sie nur kann.



# TORMENT – TIDES OF NUMENERA

# ALTE SCHULE

***ROLLEN**SPIEL* PC Als Nachfolger von **PLANESCAPE TORMENT** tritt das Projekt von Entwickler inXile Entertainment **EIN SCHWERES ERBE** an – kann es mit den großen Erwartungen Schritt halten?




**FREUNDE, FEINDE?**
Fremde greifen dem Verstoßenen unter die Arme. Aber handeln die beiden wirklich aus Nächstenliebe?



**BESSER KAMPFBEREIT**
Manche Kämpfe können Sie mit Geschick vermeiden, andere gilt es erfolgreich auszufechten.



**SPIELEN AM BAUZAUN**
Einige Areale der unfertigen Early-Access-Version werden im Spielverlauf übersprungen.

Wenn die Welle an schwarmfinanzierten Spieleprojekten etwas für sich hat, dann, dass sie Nachfolger beliebter Klassiker anschwemmt. Über diesen Weg wurden schließlich bereits Spiele wie „Shenmue 3", „Psychonauts 2" oder „Wasteland 2" auf Kiel gelegt. Das klingt toll – aber einige Projekte erlitten Schiffbruch. Um im Bild zu bleiben: Sie zerschellten an den Klippen hoher Fan-Erwartungen.

Vor einem ähnlichen Problem könnte auch „Torment – Tides of Numenera" stehen, das der Kickstarter-finanzierte Nachfolger zu „Planescape Torment" ist – einem der besten westlichen Rollenspiele der Neunzigerjahre. Der Druck auf Entwickler inXile Entertainment ist also groß. Ob er zu groß ist, zeigt der Vorserientest in COMPUTER BILD SPIELE.

## Ein göttlicher Charakter

Die Ausgangslage ist in „Torment – Tides of Numenera" ähnlich mysteriös wie im Original von 1999. Hauptakteur der Geschichte ist der „letzte Verstoßene", der nicht nur keinen richtigen Namen trägt, sondern auch keine Erinnerungen mehr hat. Wie sich nach einem verworrenen Prolog herausstellt, ist er die abgelegte fleischliche Hülle eines Gottes. Nachdem die sonderbare Herkunft geklärt ist, sollten Sie mehr über das Schicksal des Hauptcharakters herausfinden. Gut, dass Sie dabei zwei tatkräftige Helferlein mit Rat und Tat unterstützen.

## Wie ein interaktiver Roman

Die Suche nach Hinweisen auf das Vorleben des letzten Verstoßenen ist spannend. Die meiste Zeit spielt sich dabei das Geschehen in der unteren Bildschirmhälfte ab: im Textfenster. Wie sein Vorgänger, ist auch „Tides of Numenera" extrem redselig, meist sogar weit mehr als der Klassiker. Mit ausladenden Details werden die Areale, Handlungen und Zusammenhänge geschildert.

Wer sich auf das Spiel einlassen möchte, muss Zeit mitbringen. „Torment –



Tides of Numenera“ wirkt oft mehr wie ein interaktiver Roman denn wie ein Spiel. Das ist eigentlich kein Problem, doch leider scheinen sich die Entwickler stellenweise etwas zu sehr in ihre lyrischen Ergüsse verliebt zu haben. Vor allen Dingen der Prolog zieht sich unheimlich in die Länge, weshalb die Geschichte zu Beginn nur schwer in die Gänge kommt.

## Pazifist oder Schlächter?

Erst in der eigentlichen Spielwelt, der sogenannten neunten Welt, kommt Schwung in die Sache. Nach und nach entfaltet sich bei langen Multiple-Choice-Unterhaltungen mit Stadtbewohnern, Partymitgliedern und Banditen die Geschichte.

Dabei sind natürlich auch Kämpfe ein Thema. Im Gegensatz zu „Planescape Torment“ laufen diese rundenbasiert ab. Die Auseinandersetzungen sind daher eher stressfrei und taktisch, bei Scharmützeln mit größeren Gegnergruppen aber gelegentlich etwas langatmig. Um das zähe Gekloppe aufzulockern, können Sie an vielen Schauplätzen mit der Umgebung interagieren, um Gegnern Fallen zu stellen.

Mit der richtigen Wortwahl können Sie den meisten Kämpfen allerdings elegant aus dem Weg gehen: Wenn die Heldentruppe etwa die hinter einer verschlossenen Tür wartenden Vogelmenschen nicht angreift, stellt sich heraus, dass diese gar nicht auf Blut aus sind. Die schrägen Vögel haben bloß schlechte Laune.

## Technik der alten Schule

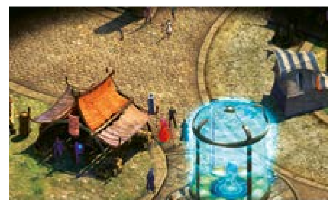
Derzeit befindet sich „Torment – Tides of Numenera“ noch in der Early-Access-Phase. Über die magere Qualität der Benutzeroberfläche und weitere Details, die erst nach und nach Einzug ins Spiel finden, informieren die Entwickler direkt zu Beginn. Schluckauf-anfällige Technik, gelegentliche Spielabstürze und fehlende Inhalte sind daher beim Vorserien-Modell ebenso normal wie unvermeidlich.

Allerdings tun sich die Entwickler nicht unbedingt einen Gefallen damit, sich zu sehr an den Tugenden des Originals abzuarbeiten. Auch wenn die isometrische Grafik dem Vorbild recht nahekommt, wirkt die Kulisse doch oft zu starr und kühl. Viele Szenen sind zwar im Textfenster ausführlich beschrieben, zeigen sich aber optisch nicht in der Spielwelt. Hoffentlich hält inXile Entertainment an der reduzierten Präsentation nicht aus falsch verstandener Nostalgie fest, sondern verpasst der Spielwelt in der endgültigen Fassung noch einige Details. Es würde ihr gut tun.

**Prognose:** Die Fußstapfen des Vorgängers sind groß – die Hürde, den Erwartungen gerecht zu werden, ist noch größer. Auch wenn „Torment – Tides of Numenera“ dem Geist des Originals nahekommt, dauert es viel zu lange, bis es richtig loslegt. Vor allem den Einstieg müssen die Entwickler zwingend straffen. Sie sollten sich zudem auf die tollen Dialoge konzentrieren, die schließlich auch die Stärke des Originals waren. Fans dürfen trotz der unübersehbaren Mängel gespannt sein, welche Schlüsse inXile Entertainment aus der Early-Access-Phase ziehen kann – denn noch ist „Torment – Tides of Numenera“ leider eine kleine Enttäuschung. *[st]*

**INFO**
**START:** Early Access seit 26. Januar (PC)
**PREIS:** 44,99 Euro
**HERSTELLER:** inXile Entertainment
www.torment.inxile-entertainment.com

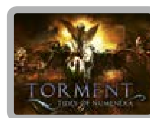
## VORSERIENTEST



**Schon vor offiziellem Start konnte die COMPUTER BILD SPIELE-Redaktion die Early-Access-Version von „Torment – Tides of Numenera“ für rund fünf Stunden spielen.**

| Geeignet für | Fortgeschrittene |
|---|---|
| Spielspaß | befriedigend |
| Steuerung | gut |
| Grafik | befriedigend |
| Sound | gut |
| Prognose | befriedigend |

# VORSERIEN-Test FAKTEN




## Leere Händlerregale

In der Early-Access-Fassung gibt es trotz belebter Marktplätze keine Händler. Wer Ausrüstung kaufen und verkaufen möchte, muss sich noch eine Weile gedulden.

## Charakterfrage

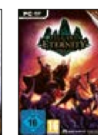
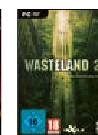
Zu Beginn von „Torment – Tides of Numenera erstellen Sie Ihren Charakter nicht in einem Editor, sondern formen ihn durch Moralentscheidungen im Laufe des Prologs.

## Kickstarter-Erfolg

Mit 4 188 927 US-Dollar ist „Torment – Tides of Numenera“ hinter „Shen Mue 3“ und „Bloodstained – Ritual of the Night“ das dritterfolgreichste Spieleprojekt auf Kickstarter.




Divinity – Original Sin, Pillars of Eternity, Wasteland 2




QR-Code scannen für weitere Bilder und Infos. **www.cbspiele.de/21718**



**Sebastian Tyzak**
Autor

**„Eine kleine Enttäuschung,** da müssen die Entwickler noch mal ran.“



Folgen Sie der Redaktion auf Twitter unter: @CBSpiele





HITMAN

# GNAD GLA

Gut Auftragsmord will Weile haben – so feilte der dänische Entwickler IO Interactive knapp vier Jahre am nächsten Teil der „Hitman"-Serie. Am 11. März 2016 will das in Kopenhagen ansässige Studio seinen kahlköpfigen Auftragskiller Agent 47 zum mittlerweile sechsten Mal in die mörderische Hatz schicken. Und zwar mit einer – zumindest für Action-Spiele – eher ungewöhnlichen Vermarktungsstrategie, die auf Fans befremdlich wirken mag, sich auf lange Sicht aber durchaus bewähren könnte.

Denn geht's nach Studiochef Hannes Seifert, wird das kommende „Hitman" das „erste, kontinuierlich mit Live-Inhalten aktualisierte Triple-A-Spiel im Episodenformat". Übersetzt heißt das: Beginnend mit dem Prolog und der ersten, in Paris angesiedelten Story-Episode folgt Anfang März der Download-Startschuss für eine komplett neue „Hitman"-Erfahrung – von IO Interactive auch liebevoll „World of Assassination" genannt. Bis zum Ende des Jahres sollen dann fünf weitere, erzählerisch miteinander verzahnte Episoden mit völlig neuen Schauplätzen erscheinen. Den Anfang macht Italien, gefolgt von Marokko, Thailand, den USA und Japan.

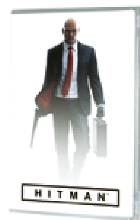
Der Clou: Zwischen der Veröffentlichung einzelner Download-Episoden erhalten Spieler Zugriff auf weitere Aufträge und Herausforderungen, die auf bereits erhältlichen Szenarien basieren. Entworfen werden diese Aufträge entweder vom Entwickler selbst oder Community-Mitgliedern. Eine Disk-Version? Gibt's auch, allerdings erst im Herbst.

## Gewagter Zeitsprung

Auf einer Presseveranstaltung in London spielte COMPUTER BILD SPIELE erstmals ausführlich das „Intro Pack", also die Kombination aus Prolog und Paris-Level. Soviel vorweg: Langjährige Fans von Agent 47 werden begeistert sein, denn im Gegensatz zum linear aufgebauten „Hitman – Absolution" von 2012 rückt das neue „Hitman" die spielerische Freiheit und damit die eigentliche Stärke der Serie wieder in den Mittelpunkt. Die Macher werfen Sie in ein riesiges Sandkasten-Szenario, in dem Sie



**AUFPASSEN, AGENT!**
Die Wachen kennen ihre Landsleute, daher sollte man sich trotz passendem Outfit nicht zu lange in ihrer direkten Nähe aufhalten.




VORSERIEN-
# Test FAKTEN

## Episodische Erscheinungsweise
Das neue „Hitman“ erscheint häppchenweise. Den Anfang machen der Prolog sowie das Paris-Level – sie sind ab dem 11. März 2016 als sogenanntes „Intro Pack“ für 15 Euro erhältlich. Fünf weitere Einzel-Szenarien folgen. Sind alle Episoden auf dem Markt, erscheint der Titel auf Blu-ray-Disc.

## Unbegrenzte Möglichkeiten
Wie Agent 47 seine Opfer in den Sandkasten-Levels um die Ecke bringt, hängt ganz allein von der Kreativität des Spielers ab. Vergiften, erdrosseln, mit einem herabfallenden Kronleuchter erschlagen – der Variantenreichtum beeindruckt enorm.

## Neuer Contracts-Modus
Im komplett überarbeiteten Contracts-Modus erstellen Sie eigene „Hits“ und teilen sie mit der Online-Community. Allein in Paris können Sie 300 Nichtspieler-Charaktere als Ziele auswählen, die Sie dann eliminieren müssen.

**AUF DEM LAUFSTEG**
Verkleidet als männliches Supermodel kann sich 47 in perfekter Tarnung auf der Pariser Modenschau nahezu frei bewegen – sogar auf dem Laufsteg.



**AUS DER MASSE HERVORSTECHEN**
Im Paris-Level tummeln sich mehr als 300 NPCs, die selbstständig agieren und individuellen Tätigkeiten nachgehen. Der Hitman ragt heraus.




Assassin's Creed, Deus Ex, Metal Gear Solid



# ENLOSER TZKOPF

**ACTIONSPIEL** PC PS4 XONE **AGENT 47 MELDET SICH ZURÜCK ZUM DIENST:** Mit größeren Karten und noch mehr KI-Charakteren, aber auch einer Rückbesinnung auf spielerische Freiheiten. Und: Der Hitman killt jetzt in Häppchen!



**Sönke Siemens**
Autor

„Mit viel Hirn und Herzblut gemachte Stealth-Action!“


Folgen Sie der Redaktion auf Twitter unter: @CBSpiele





tun und lassen, was Sie möchten.

Weil aber gerade diese unbegrenzte Freiheit für Neueinsteiger ziemlich überwältigend sein kann, beginnen die Dänen mit einer Prolog-Episode, die 20 Jahre vor dem eigentlichen Plot spielt. Angesetzt auf den Meisterdieb Kalvin Ritter sowie den Spion Jasper Knight, lernen Sie hier in überschaubaren Umgebungen die Grundlagen der Steuerung und des Tötens. Gleichzeitig erfahren Sie erste spannende Details zur sich anbahnenden (Geschäfts-) Beziehung mit Diana Burnwood von der International Contracts Agency (ICA), dem mysteriösen Brötchengeber von Agent 47.

## In der Höhle des Löwen

Was wirklich im neuen „Hitman" steckt, offenbart sich allerdings erst nach dem Prolog, der durch eine Intro-Sequenz pfiffig mit der Paris-Episode verknüpft wird. In der Mission „Showstopper" müssen Sie den russischen Oligarchen Viktor Novikov und die Frau an seiner Seite – das Ex-Supermodel Dalia Margolis – ausschalten. Gemeinsam leiten sie die IAGO, einen mächtigen Spionage-Ring, der Regierungsgeheimnisse an den Meistbietenden verkauft. Die nächste Auktion steigt unter dem Deckmantel einer von Novikov gesponserten Modenschau in Paris – die perfekte Gelegenheit, zwei Fliegen mit einer Klappe zu schlagen.

Erster „Wow"-Moment: Im Vergleich zu den Aufwärmübungen in der ICA-Trainingseinrichtung fällt das Paris-Level wahrlich gigantisch aus. Das Szenario – eine fiktive Örtlichkeit namens Palais De Walewska – ist locker sechs bis sieben Mal größer als das größte Level in „Hitman – Absolution". Kein Wunder also, dass es allein 25 Minuten dauert, bis sich der erfahrene Profikiller überhaupt mal einen Überblick verschafft hat.

Dabei wird schnell klar: Die Möglichkeiten, den Zielpersonen die Lebenslichter auszublasen, stehen den neuen Level-Dimensionen in nichts nach. Wer mag, kann Novikov beispielsweise kurz nach Missionsbeginn nahe einer Bar mit einer Feueraxt den Schädel spalten, ihm vor den Augen aller Gäste eine Patronenkugel zwischen die Augen treiben und vieles mehr.

Das große Problem: Ein allzu plumpes Vorgehen ruft umgehend das äußerst zahlreich vertretene Sicherheitspersonal auf den Plan und macht den noch bevorstehenden Anschlag auf die zweite Zielperson zum unangenehmen Spießrutenlauf.

## Die perfekte Gelegenheit

Wesentlich geschmeidiger geht der Auftragsmord über die Bühne, wenn Sie das neue Feature „Opportunities" nutzen. Diese „Gelegenheiten" sind durchgeplante Attentatsmöglichkeiten, die bei aufmerksamer Erkundung der Umgebung auf der Levelkarte auftauchen. Wer sich im Umkleidebereich der Models aufhält, stößt zum Beispiel auf die Gelegenheit „Undercover Model" und erfährt, dass ein männliches Laufsteg-Sternchen namens Helmut Kruger verblüffende Ähnlichkeiten mit dem „Hitman"-Hauptdarsteller aufweist. Ausgeprägte Wangenknochen, kahlgeschorenes Haupt, athletischer Körperbau – der Herr ist 47 wie aus dem Gesicht geschnitten. Was also liegt näher, als ihn in einer dunklen Ecke seines hippen Outfits zu berauben?

Und genau so geschieht es dann auch: Der Hitman folgt Kruger mit sicherem Abstand, wartet ab, bis der Schönling ein Foto-Shooting hinter sich gebracht hat – und schneidet ihm letztlich mit einem Stahlseil den Kehlkopf durch. Anschließend schnappt sich der lautlose Killer die Designerklamotten der Leiche, zerrt diese hinter eine Mauer und begibt sich zurück auf die Veranstaltung. Dort hält ihn selbstredend jeder für Kruger, was den Zugang zu vormals unzugänglichen Bereichen spürbar erleichtert – etwa zum oberen Stockwerk, wo sich nicht nur Margolis aufhält, sondern wenig später auch die Auktion der Regierungsgeheimnisse stattfindet. Charmantes Detail am Rande: Mit der Kruger-Tarnung dürfen Sie sogar selbst den Catwalk betreten und vor sensationsgierigem Publikum posieren. Das ist wirklich witzig gemacht und ein weiterer Beleg für die fantastischen Freiheiten im Spielablauf!

Doch zurück zu Dalia. Ihr rammt 47 im Testdurchlauf schließlich eine Schere in die Halsschlagader. Novikov wiederum beißt nach dem Nippen an einem vergifteten Cocktails ins Gras, den Sie ihm – als fescher Kellner getarnt – selbst servieren. Einen mit Bedacht gewählten Tatort vorausgesetzt, bekommt die an sich sehr clever agierende KI von alledem übrigens erst dann etwas mit, wenn 47 längst über alle Berge ist.

## Adieu, Autosave

Ob Sie diese „Gelegenheiten" nutzen, bleibt aber Ihnen überlassen, und das ist gut so. Denn „Hitman"-Profis schalten die Option einfach ab und versuchen stattdessen, alles selbst herauszufinden. Vorzugsweise, indem Sie die Gespräche der mehr als 300 Nicht-Spieler-Charaktere belauschen, Laufrouten der Wachen akribisch studieren und Umgebungsobjekte genau in Augenschein nehmen.

Ebenfalls prima: Automatische Speicherpunkte wie in „Absolution" sind Ge-

## BLOSS KEINE ZEIT VERTRÖDELN

Eine große Stärke der kommenden Online-Erfahrung von „Hitman" sind sogenannte „Elusive Targets". Wie der Name schon andeutet, tauchen sie in den bereits erhältlichen Szenarien nur innerhalb eines klar definierten Zeitrahmens auf und verschwinden, sobald sie zum ersten Mal eliminiert wurden – und zwar für immer.
Genial: Jedes dieser „flüchtigen Ziele" hat seine eigene, ausführliche Hintergrundgeschichte. Informationen zum Aufenthaltsort der Person sind aber rar. Bevor Sie zuschlagen können, müssen Sie also zunächst weitere Hinweise sammeln, Personen belauschen und die gewonnenen Informationen schließlich sinnvoll kombinieren.





## AUSSCHALTEN MIT HIRN

Wer Wachposten nur bewusstlos würgt, schneidet bei der abschließenden Leistungsbewertung besser ab.

**INFO**
**START:** 11. März 2016
**PREIS:** 15 Euro (Intro-Paket), 60 Euro (Gesamt)
**HERSTELLER:** Square Enix
**www.hitman.com**

schichte, stattdessen dürfen Sie nun beliebig oft einen neuen Spielstand anlegen.

**Prognose:** Obwohl die vielversprechenden Live-Funktionen noch nicht freigeschaltet waren, beeindruckt das neue „Hitman“ im Vorserientest gleich in mehrfacher Hinsicht: Die Präsentation ist so schnittig wie der Anzug des Helden, erste Story-Fetzen wecken die Neugier auf kommende Episoden. Die unzähligen Möglichkeiten, einzelne Sandbox-Herausforderungen zu lösen, werden Serienkenner lange Zeit bei Laune halten. Sofern zukünftige Inhalte ähnlich ansprechend ausfallen, hat dieses Spiel beste Chancen, ein großer Stealth-Hit zu werden. *[bpf/soe]*



## AUF DER ESKALATIONSSTUFE

Im neuen Escalation-Modus nimmt der Schwierigkeitsgrad mit jeder absolvierten Herausforderung kontinuierlich zu.



## AUGENSCHMAUS IN 3D

Die „Glacier Engine“ von Entwickler IO Interactive sorgt für aufwendige 3D-Modelle, tadellose Lichteffekte und dicht bevölkerte Levels.

## VORSERIENTEST



**Auf einer mehrstündigen Presseveranstaltung in London spielte COMPUTER BILD SPIELE eine weit fortgeschrittene Version der ersten Episode von „Hitman“.**

| Geeignet für | Anfäng./Fortgschr. |
|---|---|
| Spielspaß | sehr gut |
| Steuerung | gut |
| Grafik | sehr gut |
| Sound | sehr gut |
| Prognose | sehr gut |

Die Teilnahme an der Reise wurde von Square Enix unterstützt. Unsere Standards der Transparenz und journalistischen Unabhängigkeit finden Sie unter: www.axelspringer.de/unabhaengigkeit



# PLANTS VS. ZOMBIES - 

# Multiplayer f

***ACTION**SPIEL* PC PS4 XONE **So viel Spaß wie bei diesem Gartenkrieg hatten Einsteiger in einem Mehrspieler-Modus wohl noch nie.** Warum diese **STÄRKE AUCH EINE SCHWÄCHE** ist, verrät der Test.

Online-Multiplayer-Spiele sind für viele Zocker das einzig Wahre. Der Wettkampf mit menschlichen Spielern ist eben dynamischer und abwechslungsreicher als gegen eine künstliche Intelligenz – sei sie auch noch so clever. Erfolgserlebnisse machen zudem geradezu süchtig. Nur für Einsteiger sieht die Realität oft anders aus. Sie ernten bei Fehlern üble Beschimpfungen und bei Niederlagen eine ordentliche Portion Häme. In anspruchsvollen Titeln wie „Counter-Strike" („CS") bleibt zudem zunächst nur die Opferrolle – Spielspaß sieht eigentlich anders aus.

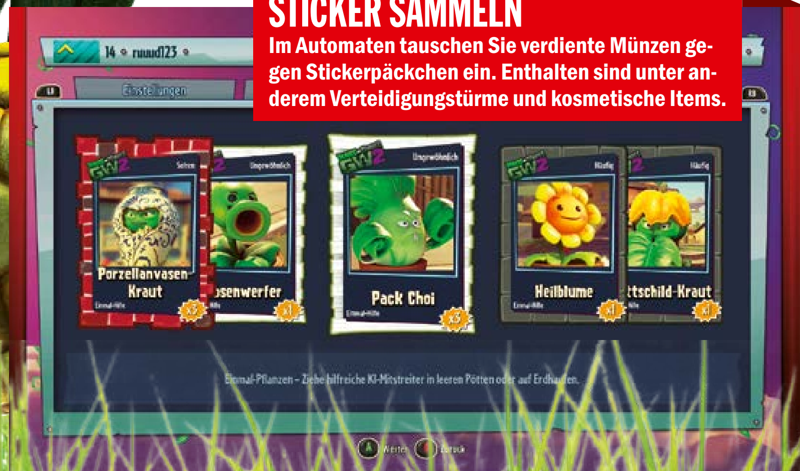
## Ab ins Anfänger-Paradies!

Wenn Ihnen derartige Erfahrungen öfter mal die Freude am Mehrspieler-Modus verhagelt haben, ist „Pflanzen gegen Zombies – Garden Warfare 2" genau das Richtige für Sie: Dank der charmanten, unglaublich tollen Grafik tut ein Bildschirmtod nur halb so weh, und die Spielmechanik ist extrem simpel: Alle Charaktere besitzen nur eine primäre Waffe und drei Spezialfähigkeiten, die sich mit nur einem Tastendruck auslösen lassen.

Sie wissen nicht wohin? Kein Problem: einfach den riesigen Pfeilen und Symbolen folgen, die das aktuelle Missionsziel markieren. Einmal spielen reicht selbst bei außerge-




**ZOMBIES 2.0**
Auch die Untoten dürfen jetzt Tower Defense spielen. Bei der Verteidigung helfen Laser-Geschütze und Raketenwerfer.




**STICKER SAMMELN**
Im Automaten tauschen Sie verdiente Münzen gegen Stickerpäckchen ein. Enthalten sind unter anderem Verteidigungstürme und kosmetische Items.

- GARDEN WARFARE 2

# ür Dummies





wöhnlichen Modi, um sie komplett zu verinnerlichen. Die Charakter-Auswahl ist zudem so groß, dass jeder eine zum eigenen Spielstil passende Figur findet. Es gibt Helfer, Scharfschützen, Nahkämpfer und Mischungen aus diesen Archetypen. Erste Erfolgserlebnisse stellen sich so schnell ein!

Wer davon begeistert tiefer einsteigen will, wird aber enttäuscht: Es gibt zu wenige Spielmechaniken, die zum Dranbleiben motivieren. In Spielen wie „CS" lernen Sie irgendwann komplexere Manöver wie Strafe Jumps oder Stutter Steps, in „LoL" erweitern Sie stetig Ihr Wissen um Champions und Items. Man lernt nie aus. Bei „Garden Warfare 2" ist da nichts außer dem Hochleveln der Figuren für Perks und alternative Fähigkeiten.

### Wenig Spaß allein

Die größte Neuerung ist der Einzelspieler-Modus. In einer Hub-Welt erfüllen Sie Missionen wie den Pflanzen eine Gartenparty zu vermiesen. Das ist für einige Lacher gut, aber es bietet spielerisch letztlich zu wenig, um lange zu fesseln. Wenn Sie nicht online spielen wollen, macht nur der Splitscreen-Multiplayer mit einem Freund richtig Spaß.

**Urteil:** „Garden Warfare 2" hat Qualitäten, die vielen Multiplayer-Titeln abgehen: Das Spiel sieht super aus, macht sofort Spaß und ermöglicht Erfolgserlebnisse ohne viel Übung. Der Einzelspieler-Modus als große Neuerung zündet jedoch nicht. So sollten sich Besitzer des Vorgängers gut überlegen, ob sie noch mal in den Vorgarten-Krieg ziehen. *[rk]*






**WO BIN ICH?**
**Wenn richtig viel los ist, geht aufgrund der knalligen Grafikeffekte manchmal die Übersicht flöten.**

## TESTERGEBNISSE

**XONE**

**PFLANZEN GEGEN ZOMBIES**
GARDEN WARFARE 2
**Hersteller:** Electronic Arts
**Auch für:** PC PS4
**USK:** ab 12 Jahren
**Preis:** 60 Euro **Erhältlich:** im Handel
**Voraussetzung:** PS Plus/XBL Gold f. Konsolen-Multiplayer
**Unterstützt:** Sprach-Chat

| | |
|---|---|
| **Wie einfach ist der Spieleinstieg?** 15,00% Leicht zu erlernen, einzig die vielen bunten Grafik-Effekte verwirren am Anfang noch. | 2,50 |
| **Wie ist die Grafik-/Soundqualität?** 25,00% Dank Frostbite Engine sieht das Spiel extrem gut aus, noch besser als der hübsche erste Teil. | 1,50 |
| **Wie gut ist die Steuerung?** 10,00% Die Steuerung ist intuitiv, präzise und auf das Nötigste reduziert. | 2,00 |
| **Macht der Einzelspieler-Modus Spaß?** 12,50% Die Missionen sind nett für zwischendurch, rechtfertigen aber nicht den Kauf des Spiels. | 3,50 |
| **Macht der Mehrspieler-Modus Spaß?** 37,50% Für Einsteiger ist der Multiplayer ein Riesenspaß und sehr abwechslungsreich. | 2,00 |
| **Läuft das Spiel einwandfrei?** Es gab im Test keine Probleme. | |
| **Auf-/Abwertung** | 0,00 |
| **Computer Spiele TESTERGEBNIS** | **gut 2,14** |

# Test FAKTEN

### Charaktere übernehmen

Ihre Leistungen im Vorgänger waren nicht umsonst, denn Charakter-Fortschritte lassen sich übernehmen. Ebenfalls fair: Laut Electronic Arts sollen alle DLCs wieder kostenlos sein.

### 3D-Menü

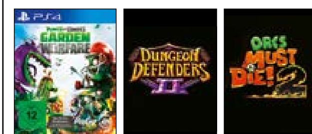
In der offenen Spielwelt absolvieren Sie nicht nur Missionen, sie dient auch als Menü. Man findet sich zwar schnell zurecht, aber auf Dauer ist das doch etwas umständlich.

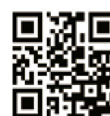
### Neu und vertraut

„Pflanzen gegen Zombies – Garden Warfare 2" bietet zwar neue Maps, Klassen und Spielmodi für den Multiplayer, aber das Spielgefühl ist nahezu identisch mit dem des Vorgängers.




Garden Warfare, Dungeon Defenders 2, Orcs Must Die





QR-Code scannen und Video anschauen.
**www.cbspiele.de/21720**



**Rüdiger Kopp**
Redakteur

**„Auch Teil zwei ist sehr gelungen,** aber es mangelt an richtigen Neuerungen."

Folgen Sie der Redaktion auf Twitter unter: @CBSpiele





LEGO – MARVEL AVENGERS

# RANKLOTZEN

***ACTION**SPIEL* PC PS4 PS3 Vita X360 XONE Wii U 3DS Stumme Superhelden, störrische Klötzchen, keine Story: **DIE AVENGERS KÖNNEN TROTZ EPISCHER FILMVORLAGEN** nicht ganz mit den anderen Lego-Teilen mithalten.

Schon während der ersten Spielminuten fällt die Stille in „Lego – Marvel Avengers" auf: Die sonst so unerbittlich schnatternden Klötzchen-Figuren schweigen. Captain America hält stoisch seinen Schild vor die Brust, Thors Hammer britzelt unkommentiert in seiner Hand. Kein „Los, zerstören wir diese Barriere und stürmen die Festung!" und auch kein „Wenn wir es schaffen wollen, müssen wir uns unbedingt beeilen!". Das liegt daran, dass die Entwickler für die Hauptstory von „Marvel Avengers" die Original-Tonaufnahmen der Filme aus dem Archiv ausgegraben und eingespielt haben.

Neu eingesprochen wurde nichts – es gibt also keine humorvollen Einlagen nur für das Spiel. Das ist sehr bedauerlich, denn gerade von einem Tony Stark erwartet der eine oder andere Comic-Fan sicher mehr.

## The First Avenger of Ultron?

Auf genau diese Fans setzt das Spiel aber eigentlich. Denn wer mit dem Marvel-Universum und den „Avengers"-Filmen nicht vertraut ist, blickt kaum durch: Die Schauplätze wechseln in den 15 Hauptmissionen ohne Erklärung zwischen den Filmen hin und her. Die Settings an sich sind großartig, denn viele davon wurden verdammt genau den Filmvorlagen nachgebaut – sich darin mit den Helden aus dem Film frei zu bewegen, lässt jedes Fan-Herz höher schlagen. Eine zusammenhängende Geschichte fehlt aber – zumindest für die Spieler, die nicht jede Marvel-Verfilmung mitsprechen können.

## Alles bleibt so, wie es ist!

Das Schöne an den Lego-Spielen? Sie wissen immer genau, was Sie erwartet: Auch in „Marvel Avengers" hat sich am Spielprinzip nicht viel geändert. Und das ist gut, denn auch ohne roten Faden bleibt so der Spaß erhalten. Wie gewohnt zerstören Sie alles, was nicht niet- und nagelfest ist, sammeln Klötzchen auf, bauen zerstörte Gerätschaften wieder auf, lösen kleinere Rätsel und wechseln die Figuren je nach benötigter Fähigkeit.

Iron Man macht sich seine Flugfähigkeit und einen Laser zunutze, Hulk zerschmettert auch robuste Gegenstände, und Hawkeye sprengt mit explosiven Pfeilen nahezu alles. Über 150 spielbare Charaktere warten – darunter leider keine X-Men und auch kein Spider-Man, aber immerhin genug Helden, um Fans glücklich zu machen.

**Urteil:** Die überaus hohe Qualität der Lego-Spiele erreicht „Marvel Avengers" nicht. Es ist nach wie vor ein kurzweiliges, motivierendes Actionspiel, eignet sich aber fast ausschließlich für Marvel-Fans. Oder Spieler, denen die Geschichte einfach nicht besonders wichtig ist. Darüber hinaus ist der Spieleinstieg frustrierend kurz gehalten – und auch, wer alle Fähigkeiten kennt, steht oft ratlos vor all den Bauklötzen. Schade: Da wäre deutlich mehr drin gewesen! *[lin]*





**VIEL ABWECHSLUNG**
Minispiele lockern den Spielfluss auf – hier feuern Sie während der Fahrt auf Ihre Verfolger.



**KÄMPFEN UND BAUEN**
Sind alle Feinde erledigt, bauen Sie Maschinen wieder auf und lösen kleinere Rätsel.





# Test FAKTEN



## Neues im Koop-Kampf

Beim neuen Teamangriff im Koop-Modus führen zwei Charaktere einen eindrucksvollen Stunt aus und greifen damit ihre Gegner an. Sieht super aus und ist wirkungsvoll!

## Der freie Modus

Im freien Modus, den Sie nach einiger Zeit freischalten, bewegen Sie sich mit den Helden Ihrer Wahl in einer offenen Spielwelt, erledigen Missionen und holen Sammelgegenstände.

## Die cooleren Helden

„Lego – Marvel Super Heroes“ ähnelt „Marvel Avengers“ sehr. Allerdings fehlen in „Avengers“ schmerzlich diverse Charaktere wie Wolverine, Spider-Man oder Deadpool.



FÜR FANS VON

Lego – Marvel Super Heroes, Jurassic World, Der Hobbit





QR-Code scannen für mehr Infos zum Spiel.
**www.cbspiele.de/21717**

## TESTERGEBNISSE

**PS4**

**LEGO**
MARVEL AVENGERS
**Hersteller:** Warner Bros.
**Auch für:** PC PS3 Vita XONE X360 Wii U 3DS
**USK:** ab 12 Jahren
**Preis:** 59,99 Euro **Erhältlich:** im Handel
**Voraussetzung:** –
**Unterstützt:** –

| | |
|---|---|
| **Wie einfach ist der Spieleinstieg?** 15,00% Lego-Anfänger werden ihre Probleme haben; in vielen Missionen ist das Ziel unklar. | 3,00 |
| **Wie ist die Grafik-/Soundqualität?** 25,00% Die Grafik macht Spaß – der Sound ist durch die Audiofiles aus den Filmen etwas lieblos. | 2,50 |
| **Wie gut ist die Steuerung?** 10,00% Hin und wieder nervt die Kameraperspektive. Größtenteils ist die Steuerung aber problemlos. | 2,00 |
| **Macht der Einzelspieler-Modus Spaß?** 25,00% Es ist das altbekannte, spaßige Lego-Prinzip mit wenigen Neuerungen und sehr dünner Story. | 2,50 |
| **Macht der Mehrspieler-Modus Spaß?** 25,00% Zu zweit kommt mehr Spielspaß auf – die Koop-Angriffe sind eine schöne Erweiterung. | 2,00 |
| **Läuft das Spiel einwandfrei?** Keine Probleme während des Tests | |
| **Auf-/Abwertung** | 0,00 |
| Computer Spiele **TESTERGEBNIS** | **gut 2,40** |



**Linda Schult**
Redakteurin

**„Ein Highlight für Marvel-Fans;** Lego-Freunde müssen etwas Nachsicht mit der Story haben.“



Folgen Sie der Redakteurin auf Twitter unter: @CBS_Linda





**MIT KNOTEN**
Immer wieder lockern kleinere Rätsel das Spiel auf, die sich mithilfe des Garns lösen lassen.

UNRAVEL

# ROTER FADEN

***GESCHICKLICHKEITS**SPIEL* PC PS4 XONE **Feinste Optik, ein knuddeliger Held und berührende Geschichten: DAS KLEINE WOLLKNÄUEL YARNY tritt eine Reise durch Schweden und die Erinnerungen einer alten Frau an.**

Manchmal hängt das Leben an einem seidenen Faden – hier steckt es in einem ganzen Wollknäuel. Dieses Knäuel aufzudröseln, ist Ihre Aufgabe bei „Unravel“. Denn in diesem Spiel ist das Garn ein Bild für das Leben: Erinnerungen, Freundschaften und alte Geschichten, die wie die Fäden eines Garns miteinander verwoben sind und ein Ganzes bilden. Dies ist die Idee des ersten großen Spiels des bisher unbekannten Entwicklers Coldwood, der „Unravel“ mithilfe von Electronic Arts realisierte.

Eingangs finden Sie sich in der alten Blockhütte einer Dame wieder. Sie betrachtet alte Fotos und denkt an vergangene Tage. Als ein Wollknäuel aus dem Korb fällt, erwacht der kleine Held Yarny zum Leben. Mit dessen Hilfe versuchen Sie nun, die verblassten Fotos im Buch der alten Frau wieder mit Erinnerungen zu füllen.

## Über Stock und Stein

Über gerahmte Bilder, die im Haus verteilt sind, spielen Sie die Erlebnisse der Dame nach. Der Garten ist Ihre erste Anlaufstation. Dort lernen Sie zunächst Yarnys Fähigkeiten und Steuerung kennen. Denn neben dem Jump'n'Run-typischen Springen und Klettern verschießt das rote Garnpüppchen Wollfäden. Mit diesen schwingen Sie sich auf Äste, spannen einen Faden zwischen zwei Punkten, um ein Trampolin zu bauen, oder ziehen Gegenstände. Das ist einfach und effektiv: Im späteren Spielverlauf lösen Sie viele Rätsel mithilfe des Garns. Mal müssen Sie Garne spannen, um Gegenstände zu transportieren, oder ei-

## YARNY-GEWINNSPIEL

Einen eigenen Yarny zu basteln, ist gar nicht schwer: Nur Draht, rote und weiße Wolle, Schere und Zange werden für den Wollkumpel Marke Eigenbau benötigt. Schicken Sie uns Ihre rote Flauschfigur, und mit etwas Glück gewinnen Sie eines von fünf COMPUTER BILD SPIELE-Jahresabos. Alle Infos zum Gewinnspiel, die Teilnahmebedingungen und eine ausführliche Bauanleitung finden Sie auf unserer Facebook-Seite. Ruhige Hand und viel Erfolg! **www.tinyurl.com/ztksqcg**











**EIN LEBEN IN BILDERN**
Das Spiel kommt komplett ohne Dialoge aus, die Story wird über Bilder und Musik vermittelt.

nen kompletten Schiffsmotor starten. Zwar erfordert keines der Rätsel allzu viel Knobelei, dennoch ist es eine schöne Abwechslung zur Hüpferei. Nebenbei sind Sie immer auf der Suche nach dem nächsten Garn, denn Yarny verliert mit der Zeit immer mehr seines flauschigen Körpervolumens. Diese „Auffüllstationen“ sind auch Zwischenspeicherpunkte, bei denen Sie einen Abschnitt neu starten, sollten Sie sterben.

## Märchenbuch-Grafik

Vor allem die Level überzeugen mit eindrucksvoller Optik: Der Vordergrund ist plastisch und gut beleuchtet, der Hintergrund sieht fotorealistisch und detailreich aus. Das Zusammenspiel zwischen diesen beiden Bildebenen ergibt eine kunstvoll anmutende räumliche Tiefenperspektive, die so in diesem Genre ihresgleichen sucht.

Die Level sind zudem abwechslungsreich gestaltet. Mal klettert der kleine Yarni auf hohe Berge, dann geht's zu einem Ausflug ans Meer oder in ein dunkles Moor. Die ästhetisch anspruchsvollen Spielabschnitte hatten auch eine gute Vorlage: Das komplette Spiel nimmt sich Schwedens Landschaften als Vorbild für Geschichte und Leveldesign. Insgesamt gibt es zwölf unterschiedliche Spielabschnitte.

Ein weiterer Faktor, der zur fabelhaften Stimmung des Spiels beiträgt, ist die Musik, die durch melancholische Melodien besticht. In der Hütte kann der Spieler selber kreativ werden und mit Yarny auf einem Klavier herumhopsen.

## Band des Lebens

Die Geschichte, die Sie Faden für Faden aufdröseln, dreht sich um das Alltägliche und Besondere im Leben: Ausflüge ans Meer, Bergwanderungen, die Arbeit oder der Protest gegen Atom-Endlager im Norden Schwedens. Doch auch der Tod, der Wegzug der Kinder und die Bilder, die das Band des Lebens dafür findet, machen dieses Spiel einzigartig.

Haben Sie ein Level erfolgreich abgeschlossen, finden Sie eine kleine Garnfigur, die Sie auf das Fotobuch kleben. Daraufhin werden die Fotos im Buch freigeschaltet, und Sie erfahren mehr über die Vergangenheit der Frau. Dialoge gibt es nicht, Sie lernen die Geschichte nur visuell kennen. Sie erspielen ein Leben in Bildern – gerade deshalb zieht Sie „Unravel“ sofort in den Bann.

**Urteil:** Die Entwickler von Coldwood haben viel Herzblut in das Spiel investiert – das spürt man. Das perfekte Zusammenspiel von Detailreichtum, schöner Musikauswahl und flüssigem Gameplay ist selten bei einem Plattformer dieser Größenordnung. Nach dem einfachen Spieleinstieg gibt es vieles zu entdecken, und die Rätsel sorgen für Abwechslung. Teilweise ist die Steuerung jedoch etwas hakelig und einige Rätsel erfordern einen bereits bekannten Lösungsweg. *[nj]*



**SCHLICHT SCHÖN**
Ob Wollmännchen Yarny oder die Tiere im Garten: Die Spielwelt ist wunderschön gestaltet.

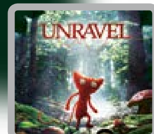
## TESTERGEBNISSE

**PS4**

**UNRAVEL**
**Hersteller:** Electronic Arts
**Auch für:** PC XONE
**USK:** ab 6 Jahren
**Preis:** 19,99 Euro **Erhältlich ab:** als Download
**Voraussetzung:** –
**Unterstützt:** –

| | |
|---|---|
| **Wie einfach ist der Spieleinstieg?** 15,00% Grundprinzipien werden anfangs erklärt. Später jedoch keine Hilfestellung für jüngere Spieler. | 1,50 |
| **Wie ist die Grafik-/Soundqualität?** 25,00% Sehr künstlerische und fotorealistische Kulisse. Der orchestrierte, organische Sound passt prima. | 1,00 |
| **Wie gut ist die Steuerung?** 10,00% Ab und an recht hakelig. Probleme beim Verknoten bestimmter Objekte. | 2,00 |
| **Macht der Einzelspieler-Modus Spaß?** 50,00% Abwechslungsreiche Level, eine schöne Geschichte und intuitive Spielmechanik. | 1,50 |
| **Macht der Mehrspieler-Modus Spaß?** 0,00% Kein Mehrspieler-Modus | – |
| **Läuft das Spiel einwandfrei?** Während des Tests traten keine Probleme auf. | |
| **Auf-/Abwertung** | 0,00 |
| **Computer Spiele TESTERGEBNIS** | **sehr gut 1,43** |

# Test FAKTEN




## Hier spielt die Musik

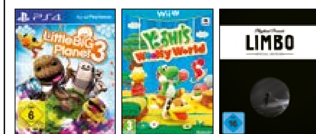
Für jedes Level gibt es ein passendes musikalisches Thema, das einen Teil der Geschichte erzählen soll, so die Entwickler. Dies gelingt dank der langsamen, melancholischen Melodie, die sehr organisch klingt. Für die Hintergrundmusik verwendeten die Soundtüftler traditionelle Instrumente.

## Freunde in der Natur

Eine Besonderheit von „Unravel“: Es gibt keine Gegner, die Sie besiegen müssen. Zwar sollten Sie sich vor Krebsen und Vögeln in Acht nehmen, doch mit Gewalt lassen sich Konflikte nicht lösen. Vielmehr interagieren Sie mit der Umgebung: Nutzen Sie Dosen als Schutz oder lassen Sie eine Falle über den Krebsen zuschnappen.

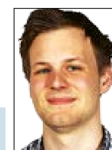



Little Big Planet, Yoshy's Woolly World, Limbo






QR-Code scannen für weitere Bilder und Infos.
**www.cbspiele.de/21716**



**Nico Jaenecke**
Autor

**„Ein Held zum Verlieben** und wundervolles Leveldesign – Geheimtipp 2016!“

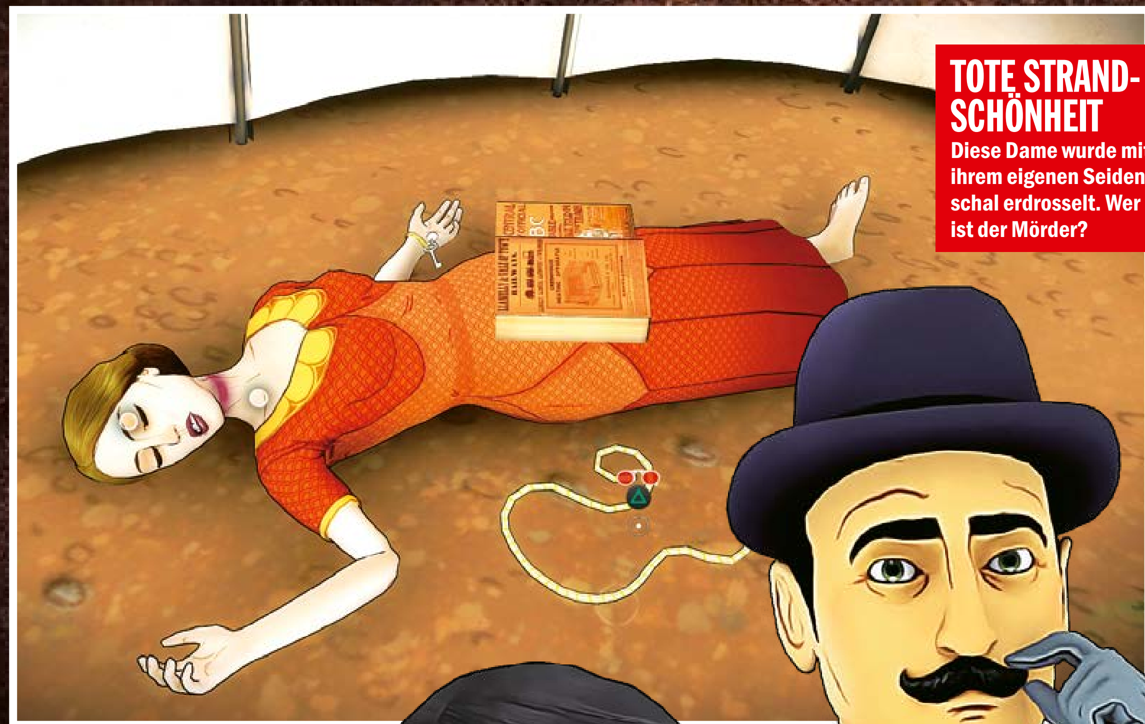


Folgen Sie der Redaktion auf Twitter unter: @CBSpiele



AGATHA CHRISTIE –

# BELGISCHER MÖCHTEGE



**TOTE STRAND-SCHÖNHEIT**
Diese Dame wurde mit ihrem eigenen Seidenschal erdrosselt. Wer ist der Mörder?

***ABENTEUER**SPIEL* PC PS4 XONE Detektiv Hercule Poirot wandelt **AUF DEN SPUREN VON SHERLOCK HOLMES.** Sein Fall kann mit den Abenteuern des legendären Kollegen aber nicht mithalten.

Scotland Yard ist überfordert: Ein mysteriöser Serienmörder terrorisiert die Südküste Englands. Der Verbrecher hinterlässt stets ein ABC-Kursbuch der Bahn bei seinen Opfern. Der Buchstaben-Killer ist sogar so dreist und fordert Detektiv Hercule Poirot heraus. In „Agatha Christie – The ABC Murders" gehen Sie im frisch aufgebügelten Anzug des belgischen Ermittlers auf die Suche nach dem Täter.

## Detektiv bei der Arbeit

Das Adventure verknüpft während der zehn bis zwölf Stunden Spielzeit Hinweissuchen wie in „Sherlock Holmes – Crimes & Punishments" mit Knobeleien à la „The Room" oder der „Professor Layton"-Reihe. Jeder Fall beginnt zunächst mit der Untersuchung des Tatorts: Sie begutachten die Leiche und sammeln erste Indizien.

Das vom französischen Studio Microids entwickelte Abenteuer gibt Ihnen vor, wie viele Beweise Sie in jedem Bereich finden müssen. Das macht zwar den Aufwand überschaubar, sorgt aber auch für eine gewisse Monotonie – die Inspektion der Tatorte wirkt durch diese Begrenzung sehr mechanisch. Das Spiel stößt Sie mit der Nase auf Hinweise und lässt Sie erst gehen, wenn Sie wirklich alle notwendigen Informationen entdeckt haben.

Anschließend folgen meist Verhöre mit Zeugen oder Verdächtigen. Ähnlich wie Kollege Sherlock Holmes inspiziert Poirot seine Gesprächspartner und erkennt an ihrem Aussehen und Verhalten Charakterzüge. Auf diese Weise geleitet Sie das Spiel vorsichtig durch die Ermittlerarbeit, gönnt Ihnen dabei aber nicht die spielerischen Freiheiten des Konkurrenztitels rund um Holmes. So bietet das Programm zwar einige alternative Dialogzeilen, führt Sie aber am Ende der Fälle dennoch stets ans Ziel. Sackgassen oder gar Neustarts? Fehlanzeige!

Immerhin reagieren die Charaktere in den Gesprächen dynamisch auf Poirots Fragen. Die harte Schale der konservativen Restaurantbesitzer knackt der Belgier etwa, indem er einfach nur ein „diese jungen Leute von heute" in den Raum wirft. Überhaupt profitie-



- THE ABC MURDERS

# RN-SHERLOCK

ren die Szenen von Poirots Charme und der sehr gelungenen englischen Sprachausgabe. Der feine Humor, der auch die Buchvorlage auszeichnet, wird im Spiel klasse umgesetzt. Schade jedoch, dass die Gesichter der Figuren und ihre Bewegungen derart steif animiert sind. Eine bessere Grafikqualität hätte dem Abenteuer und seinen Figuren mehr Tiefe verliehen.




**ARMER TRUNKENBOLD** Poirot analysiert seine Gesprächspartner und erfährt so mehr über sie.

## Solide Knobelkost

Der kniffligste Teil des Spiels sind die eingestreuten Gegenstandsrätsel. Es gilt beispielsweise, kleinere Schiebepuzzle zu lösen oder Zahlenkombinationen herauszufinden.

Der Schwierigkeitsgrad der Kopfnüsse ist angenehm hoch, überfordert aber auch Gelegenheitsspieler nicht. Im Gegensatz zu aktuellen Rätselspiel-Konkurrenten wie „The Witness" gibt sich das Abenteuer ohnehin vergleichsweise benutzerfreundlich. Wer stecken bleibt, kann sich mit der integrierten Hilfe den nächsten Lösungsschritt vorgeben lassen. Leider ist die Steuerung mit dem Controller arg fummelig – PC-Spieler mit Maus und Tastatur sind klar im Vorteil. Nach getaner Denkarbeit bemühen Sie dann noch einmal Poirots „kleine graue Zellen" und ziehen Rückschlüsse aus den gefundenen Informationen. Stück für Stück nähern Sie sich so der Lösung der Fälle.

Sind Ihre Schlussfolgerungen falsch, schreitet das Spiel allerdings automatisch ein. Anders als in „Sherlock Holmes – Crimes & Punishments" werden Sie hier also keine Unschuldigen hinter Gittern bringen, sondern treffen stets die für die Geschichte korrekten Entscheidungen.

**Urteil:** „Agatha Christie – The ABC Murders" reicht weder mit seiner Technik noch mit Spannung und Originalität an „Sherlock Holmes – Crimes & Punishments" heran. Unterm Strich gibt's hier nur seichte Detektivarbeit mit soliden Schiebe- und Schalterrätseln. Zudem stören die fehlende deutsche Sprachausgabe und die insgesamt biedere Präsentation. *[ob/bpf]*

**KLEINE, GRAUE ZELLEN** Zwischendurch ziehen Sie aus den Ermittlungen Ihre Schlüsse.

## TESTERGEBNISSE

**PS4**

### AGATHA CHRISTIE
THE ABC MURDERS

**Hersteller:** Bandai Namco
**Auch für:** PC XONE
**USK:** ab 12 Jahren
**Preis:** 40 Euro **Erhältlich:** im Handel
**Voraussetzung:** –
**Unterstützt:** –

| | |
|---|---|
| **Wie einfach ist der Spieleinstieg?** 15,00% Die Steuerung ist schnell erlernt. Danach führt das Spiel langsam ans Geschehen heran. | 2,00 |
| **Wie ist die Grafik-/Soundqualität?** 25,00% Die hübsche Comic-Grafik steht im Kontrast zu versteinerten Gesichtern und hölzerner Mimik. | 3,00 |
| **Wie gut ist die Steuerung?** 10,00% Per Maus und Tastatur spielt es sich sehr intuitiv, mit dem Gamepad unnötig fummelig. | 2,50 |
| **Macht der Einzelspieler-Modus Spaß?** 50,00% Es mangelt an Abwechslung, Tempo und kreativen Höhepunkten. | 3,00 |
| **Macht der Mehrspieler-Modus Spaß?** 0,00% Kein Mehrspieler-Modus vorhanden. | - |
| **Läuft das Spiel einwandfrei?** Keine Probleme im Test | |
| **Auf-/Abwertung** | 0,00 |
| Computer Spiele **TESTERGEBNIS** | **befriedigend 2,80** |



# Test FAKTEN

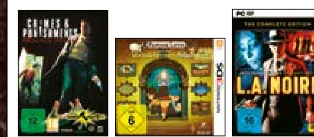
## Comic-Grafik
Die Entwickler setzten auf bunte Cel-Shading-Grafik. Während vor allem die Kulissen und Hintergründe dadurch sehr hübsch aussehen, wirken Mimik und Bewegungen der Charaktere leider sehr hölzern.

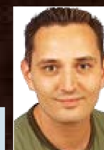
## Nah am Original
Das Spiel orientiert sich an der Krimi-Buchvorlage von Agatha Christie und setzt den charmant-arroganten Detektiv Poirot treffend in Szene. Wann immer Sie mit einem Spiegel interagieren, rückt sich der Detektiv etwa die Krawatte zurecht.

## Keine deutsche Sprachausgabe
Der spielbare Krimi hat eine englische und französische Sprachausgabe, aber lediglich deutsche Untertitel. Wer des Englischen zumindest ein wenig mächtig ist, freut sich aber über Detektiv Poirots Witz.




Sherlock Holmes, Professor Layton, L.A. Noire



**Benedikt Plass-Fleßenkämper**
Autor

„**Gefällige Detektivarbeit mit einem** charmanten Protagonisten und massentauglichen Rätseln."

Folgen Sie der Redaktion auf Twitter unter: @CBSpiele



STREET FIGHTER 5

# SCHLAGENDE TRADITION

***PRÜGEL**SPIEL* PC PS4 **Die legendären Straßenkämpfer geben sich wieder kräftig auf die Nase – bei unverändertem Spielprinzip. Macht das noch immer Spaß?**

Der Klopper-Klassiker geht in die fünfte Runde – ob's wieder ein Volltreffer wird? „Street Fighter" fesselt Spieler seit Generationen. Seit dem zweiten Teil aus dem Jahr 1992 gelten Ryu, Ken, Chun Li und der Rest der Bande als Legenden digitaler Kampfkunst. Entwickler Capcom setzt seit Jahrzehnten aufs gleiche Prinzip, verpasst den rivalisierenden Straßenkämpfern aber alle paar Jahre ein sachtes Update.

„Street Fighter 4" tauschte 2008 die klassische 2D-Präsentation gegen einen dreidimensionalen Stil und rückte Online-Fights in den Fokus. Auch „Street Fighter 5" hat einige Neuerungen an Bord – ob die wirklich einschlagen, zeigt der Test von COMPUTER BILD SPIELE.

## Schelle mit System

Im Kern orientiert sich „Street Fighter 5" am Vorgänger. Das Kampfsystem ist aufgeräumt und übersichtlich. Mit sechs Knöpfen teilen Sie unterschiedlich starke Tritte und Schläge aus. Kombinieren Sie die mit bestimmten Bewegungen, lassen sich daraus Spezialmanöver wie der berühmte Hadoken-Feuerball formen. Ihr Charakter verteilt Schläge – und sammelt so EX-Energie, die sich entweder für besonders starke Angriffe nutzen oder in verheerenden Critical-Art-Attacken einsetzen läßt.

Ganz neu ist das variable System: Eine weitere Leiste am Bildschirmrand lädt sich auf, wenn der Charakter Schläge kassiert. Mit der Energie können Sie Angriffe und Aktionen auslösen, die den Verlauf eines Kampfes kurzfristig umwerfen – der eigene Kämpfer wird dadurch stärker oder setzt einen besonders effektiven Konter. Gerade in knappen Kämpfen sorgt das System für ordentlich Zunder.

Der Spielablauf ist dabei so gut wie eh und je. Warum ein Schlag trifft oder nicht, ist immer klar ersichtlich. Die 16 Charaktere haben zwar eine griffige Move-Palette, um aber die Angriffe zu effektiven Combos aneinanderzureihen, braucht es einige Übung.

Grafisch setzt „Street Fighter 5" direkt beim Vorgänger an, bringt seine Kämpfer aber noch weit detaillierter, ein wenig effektreicher und etwas flüssiger animiert auf den Bildschirm. Die stilisierten Tuschezeichnungen im Story-Modus sind ein hübscher Einfall. Ebenso wie die leicht interaktiven Kampfarenen, die nun mehr als reine Kulisse sind: Mit einem exakt getimten K.o.-Schlag kloppen Sie den Kontrahenten aus dem Ring in den bereitstehenden Bus.

## Schlapper Solo-Schlagabtausch

Zum Spielstart lässt die Auswahl an Charakteren und Spielmodi zu wünschen übrig. Bei Veröffentlichung besteht „Street Fighter 5" lediglich aus Story-, Survival- und Multiplayer-Modus. Und der Story-Modus ist noch nicht mal vollständig: In wenig spannenden Comic-Panels inszeniert Capcom die Aneinanderreihung von zwei bis vier Kämpfen pro Charakter. Das ist nicht mehr als eine halbgare Vorgeschichte. Eine filmische Fortsetzung des Modus' folgt erst im Juli – dann aber zumindest kostenlos.

Der Survival-Modus ist ebenfalls wenig aufregend: Je nach Schwierigkeitsgrad tritt Ihr Charakter der Reihe nach gegen eine Vielzahl von Gegnern an. Die Lebensenergie erholt sich dabei zwischen den Kämpfen nicht, weshalb Sie vor allem auf den höheren Schwierigkeitsgraden eine gute Taktik brauchen. Nach dem Kampf können Sie Booster gegen High-




**KAMPF UMS ÜBERLEBEN**
Der Survival-Modus ist weit spannender als die Story und ziemlich kniffelig – trotzdem fehlt es an Langzeitmotivation.



**SCHLAPPE STORY**
Der Story-Modus ist unspektakulär und trotz 16 Kampagnen extrem kurz ausgefallen.





# Test FAKTEN

## Kommende Inhalte
In den nächsten Monaten möchte Capcom stetig weitere Inhalte nachschieben. Im März schaltet der Entwickler den Herausforderungs-Modus sowie den Shop frei, im Juni folgt die filmische Erweiterung des derzeit noch recht kurzen Story-Modus. Außerdem erscheint nahezu monatlich ein neuer Charakter.

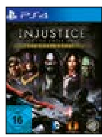
## Street-Fighter-RPG
Jeder Charakter verdient Erfahrungspunkte und steigt Level auf, wenn Sie Kämpfe mit ihm bestreiten. Bei Erreichen einer neuen Stufe erhalten Sie nicht nur Spielwährung, sondern schalten auch neue Inhalte wie Outfits und Farben für die entsprechende Figur frei.




Mortal Kombat X, Dead or Alive 5, Injustice









QR-Code scannen für Move-Listen der Kämpfer. **www.cbspiele.de/21721**



**Sebastian Tyzak**
Redakteur

**Ein großartiges Beat'em Up,** dem es derzeit noch an Inhalten mangelt.



Folgen Sie der Redaktion auf Twitter unter: @CBSpiele

score-Punkte eintauschen. So stärken Sie Ihren Charakter – oder Sie erhöhen Ihren Punktemultiplikator im Tausch gegen ein Handicap. Letztendlich ist aber auch das nicht genug – als Einzelspieler haben Sie nur kurzzeitig Spaß an „Street Fighter 5“.

## Das Herz der Straßenkämpfe

Der Multiplayer-Modus ist das Kernstück des Spiels. Egal, ob im lokalen Versus-Modus oder gegen den Rest der Welt online – „Street Fighter 5“ macht im Wettstreit gegen andere Zocker am meisten Spaß. Die Suche nach neuen Gegnern erleichtert Ihnen Capcom erheblich: Anstatt gelangweilt in einer Lobby warten zu müssen, lassen Sie die Spielersuche einfach parallel zu Story-, Survival- oder Versus-Modus laufen. Ist ein Gegner gefunden, können Sie das laufende Match unterbrechen, um es nach dem Kampf wieder aufzunehmen.

Die Online-Funktionen von „Street Fighter 5“ standen während der Testphase nicht dauerhaft zur Verfügung, aber wenn, liefen sie stabil. Bei den Partien haben Sie stets die Wahl, ob sie sich in Rangkämpfen um die weltweite Bestplatzierung bemühen oder doch lieber ohne Druck in Freundschaftskämpfen antreten.

Allerdings fehlen derzeit noch Optionen, um Spieler zu bewerten, zu melden oder gar zu blockieren. Etwas einfacher dürfte außerdem gern das gezielte Zusammenspielen mit einem Freund sein. Dringend erforderlich ist dafür nämlich eine „Fighters Lounge“ genannte Lobby, die in der Vorabfassung nur selten funktionierte. Eine Einladung per Direktnachricht zu verschicken, wäre die simplere Lösung.

## Super-Updater-Turbo

Capcom hat auch an der Veröffentlichungspolitik geschraubt. Während früher neue Charaktere und Modi durch Super-, Ultra-, Turbo-Editionen der Vorgänger eingeführt wurden, möchte der Entwickler mit „Street Fighter 5“ bei nur einer Hauptversion bleiben. Die meisten Updates folgen Stück für Stück und erreichen alle Besitzer des Hauptspiels ohne Aufpreis. Neue Charaktere und Outfits wiederum sind nur käuflich erwerbbar, wahlweise mit verdienbarer Spielwährung oder mit Premium-Währung, die Sie gegen Echtgeld erhalten.

Zum Start von „Street Fighter 5“ ist der Shop allerdings noch nicht geöffnet. Laut Capcom dürfte der Preis für einen neuen Charakter – sollte das im Spiel angesammelte Geld nicht reichen – bei rund sechs Euro liegen. Den ersten DLC-Charakter sollen sich aber schon all die Spieler verdienen, die die Story jedes Charakters abschließen.

Derzeit ist aber trotzdem noch schwer einzuschätzen, wie einfach sich Spieler zusätzliche Inhalte verdienen können. Da ein neuer Charakter 100 000 Einheiten der Spielwährung kosten soll, ein Online-Sieg aber gerade einmal 50 Einheiten einbringt, kann die Klopperei zum Marathon werden. Noch ist das aber nur Theorie – wie sich das System nach Erscheinen schlägt, wird sich erst noch zeigen müssen.

**Urteil:** Auch nach über 25 Jahren der Straßenkämpfe machen die Kloppereien in „Street Fighter 5“ noch einen Riesen-Spaß. Vor allem online oder im lokalen Versus-Modus glänzt der fünfte Teil der Serie. Wirklich viel geändert hat Capcom aber nicht, die Neuerungen sind eher kosmetischer Natur. Gut so: Denn das Kampfsystem ist nach wie vor über jeden Zweifel erhaben. Schade allerdings, dass das Spiel zum Start einen so geringen Umfang besitzt – zwar will Capcom viele Inhalte in den kommenden Monaten kostenlos nachliefern, doch gerade zum Einstieg fehlt es an interessanten Möglichkeiten. Wer sich daran nicht stört, sollte möglichst flink die Fäuste fliegen lassen, alle anderen warten, bis die ersten Updates aufgespielt sind. Dann erst ist „Street Fighter 5“ ein wirklich faires Paket. *[st]*



**AUCH GRAFISCH KRACHT'S!**
Effekte, Details und Animationen wurden im Vergleich zum Vorgänger noch einmal deutlich aufgebohrt.



**OHNE WARTEZEIT**
Parallel zu Story-, Survival- und Versus-Modus können Sie per Kampfanfrage nach Online-Gegnern suchen.



**DER HAT GESESSEN!**
Neuzugang R. Mika versteht sich auf Wrestling-Moves und greift bei Spezialangriffen schon mal auf ihre Teamkameradin zurück.

## TESTERGEBNISSE

**PS4**

### STREET FIGHTER 5

**Hersteller:** Capcom
**Auch für:** PC
**USK:** ab 12 Jahren
**Preis:** 60 Euro **Erhältlich:** im Handel
**Voraussetzung:** –
**Unterstützt:** –

| | |
|---|---|
| **Wie einfach ist der Spieleinstieg?** 15,00% Ein kurzes Tutorial erklärt die Grundlagen, beim Rest hilft nur üben, üben, üben. | 2,00 |
| **Wie ist die Grafik-/Soundqualität?** 25,00% Toll animierte Charaktere drücken sich vor detaillierter Kulisse Feuerbälle ins Gesicht. | 1,50 |
| **Wie gut ist die Steuerung?** 10,00% Die Moves der 16 Charaktere sind schnell erlernt, fette Combos wollen aber trotzdem gelernt sein. | 1,00 |
| **Macht der Einzelspieler-Modus Spaß?** 12,50% Einzelspieler finden in Story- und Survival-Modus nur wenig Zeitvertreib. | 3,50 |
| **Macht der Mehrspieler-Modus Spaß?** 37,50% Online und lokal zu zweit sind die Kämpfe in „Street Fighter 5“ echte Highlights. | 1,50 |
| **Läuft das Spiel einwandfrei?** Die Ladezeiten sind merklich, aber akzeptabel. | |
| **Auf-/Abwertung** | 0,00 |
| **Computer Spiele TESTERGEBNIS** | **gut 1,78** |



THE LEGEND OF ZELDA – TWILIGHT PRINCESS HD

# LICHT UND SCHATTEN

***ABENTEUER**SPIEL* Wii U Wii Nach zehn Jahren bekommt das **LEGENDÄRE ZELDA-ABENTEUER** ein HD-Remake, das allerdings nicht in jeder Beziehung überzeugt.



**WECHSELBALG**
Die latent böse, aber knuffige Midna steht Ihnen auf Ihrer gefährlichen Reise zur Seite.



**BUNT UND SCHÖN**
Dieser Basar zählt zu den optischen Höhepunkten des Spiels. Der Spielanfang wirkt eher karg.

## DIE GRAFIK IM VERGLEICH




**HÜBSCH GEMACHT**
Viele Hintergründe wirken im 2016er-Remake detaillierter, die Gesichter aber meistens noch maskenhaft.

Fans des furchtlosen Helden Link warten händeringend auf ein neues „Zelda"-Spiel – 2016 soll es endlich kommen! Wer's nicht abwarten will, bekommt schon jetzt neues Futter: Das starke „The Legend of Zelda – Twilight Princess" von 2006 erfuhr einen HD-Feinschliff – aber lohnt sich die Zeitreise noch?

### Link wird erwachsen

„Twilight Princess" galt zum damaligen Gamecube-/Wii-Release als erwachsenes „Zelda"-Spiel. Nicht nur war der Grafikstil der bisher realistischste, auch Inszenierung und Story waren ungewohnt düster. Vor allem punktete das Abenteuer-Epos aber mit erneut komplexen wie super designten Dungeons – und einer komplett neuen Spielmechanik!

Schon früh trifft der Held nämlich auf das Zauberwesen Midna (siehe Bild links), die ihn in einen Wolf verwandelt. In dieser Gestalt befreien Sie befallene Landstriche von der Finsternis, indem Sie via Super-Gespür Geisterkäfer suchen, flotte Sprungpassagen hinlegen und sich durch versteckte Tunnel graben. Die finstere Zwischenwelt fiel optisch und spielerisch aus dem Rahmen und brachte frischen Wind in die Serie. Das alleine ist schon Grund genug, das Spiel noch einmal zu starten. Aber es gibt auch neue Inhalte (siehe Randspalte).

### Schöner Schwan …

Dank maximaler Wii-U-Auflösung erstrahlt „Twilight Princess" scharf wie nie – das sehen Sie gut auf dem Grafikvergleichsbild oben. Schlösser oder scharfkantige Dungeons wie die Wüstenburg profitieren vom HD-Update.

Elementareffekte wie Dampf, Feuer und Wasser sehen auf der Wii U schicker aus, vor allem aber die schon auf Gamecube und Wii schönen Grafik-Gimmicks können sich sehen lassen: Die türkisen Magnetwände in der Mine der Goronen glitzern verführerisch, Lava pulsiert plastisch. Im Schattentempel durchbrechen blau glühende Runen die obelisken Dungeon-Strukturen. Die an bestimmten Stellen von Midna ausgelösten Dimensionsstrudel kontrastieren tiefstes Schwarz und leuchtendes Weiß. Solche Späßchen machen die Wii-U-Fassung zur schönsten Version.

### … hässliches Entlein

Leider lastet an anderer Stelle der Fluch der Zeit auf „Twilight Princess". Das Spiel ist nun mal zehn Jahre alt – und sieht streckenweise sogar noch älter aus. Besonders die Wald- und Wiesenlandschaft um die Ebene von Hyrule ist ein hässlicher Grünbraun-Brei und erinnert sogar an schwammig-texturierte PlayStation-2-Zeiten. Der schärfere HD-Look macht die Detailarmut der meisten Figuren leider überdeutlich. So ist das Spiel insgesamt sichtbar schlechter gealtert als das zeitlos schöne Cel-Shading-Zelda „The Wind Waker".

**Urteil:** Dank originellem Gameplay, einer ungewohnt düsteren Story und dem generell grandiosen Spieldesign ist „Twilight Princess" ohne Frage ein Serien-Highlight. Wer die alten Versionen nicht gespielt hat, muss hier einfach zugreifen.

Technisch ist Nintendos Fantasy-Abenteuer jedoch trotz Neulackierung eher altbacken: Die tadellose HD-Konvertierung auf die Wii U ändert nichts daran, dass große Teile des Spiels karg und matschig wirken – vor allem am Anfang. Dafür macht die buntere zweite Hälfte deutlich mehr her! *[pg]*

## TESTERGEBNISSE

**Wii U**

### THE LEGEND OF ZELDA
TWILIGHT PRINCESS HD

**Hersteller:** Nintendo
**Auch für:** Wii
**USK:** ab 12 Jahren
**Preis:** 44,99 Euro **Erhältlich:** im Handel
**Voraussetzung:** –
**Unterstützt:** Wii U Pro-Controller

| | |
|---|---|
| **Wie einfach ist der Spieleinstieg?** 15,00% Die Spielmechanik wird Ihnen anhand witziger Missionen elegant und verständlich erklärt. | 1,00 |
| **Wie ist die Grafik-/Soundqualität?** 25,00% Knackscharfe Auflösung, aber einige matschige Texturen und detaillose Charaktere. | 3,00 |
| **Wie gut ist die Steuerung?** 10,00% Der Gamepad-Kampf ist entschlackt und intuitiv, Items anzuvisieren manchmal kompliziert. | 2,00 |
| **Macht der Einzelspieler-Modus Spaß?** 50,00% Ein umfangreiches, komplexes und spannendes Abenteuer: Hier gibt's nix zu meckern! | 1,00 |
| **Macht der Mehrspieler-Modus Spaß?** 0,00% Kein Mehrspieler-Modus. | – |
| **Läuft das Spiel einwandfrei?** Keine Probleme. | |
| **Auf-/Abwertung** | 0,00 |
| **Computer Spiele TESTERGEBNIS** | **gut 1,60** |

# Test FAKTEN

### Amiibo-Extra
Besitzen Sie die Wolf-Amiibo-Figur aus der Limited Edition, schalten Sie das Areal Schattenhöhle frei. Andere Figuren verleihen Link stärkende Fähigkeiten – etwa mehr Herzen.

### Gamepad-Kontrollen
Die Gamepad-Steuerung klappt im Kampf gut, nur das Anvisieren via Bewegungssteuerung bei Items wie dem Bumerang ist umständlich. Die Karte auf dem Touchscreen ist praktisch, zudem verwalten Sie hier Gegenstände.

### Neues Item
Mit der neuen Geisterlaterne spüren Sie die gut versteckten Geisterseelen aus der finsteren Zwischenwelt noch schneller auf!

### Jetzt noch härter
Im ultraharten Helden-Modus teilen Feinde härter aus und droppen keine Herzen mehr.




The Legend of Zelda, Final Fantasy, The Witcher 3





**Pavel Girard**
Freier Autor

> **Die Grafik ist deutlich schärfer,** aber dass dieses Game zehn Jahre alt ist, ist dennoch unübersehbar.

Folgen Sie der Redaktion auf Twitter unter: @CBSpiele

FIREWATCH

# STORY IST ALLES

***ABENTEUER**SPIEL* **PS4** **PC** Eine **PACKENDE GESCHICHTE** und ein reizvolles Setting machen dieses Mystery-Indiegame zum kurzweiligen Videospiel-Thriller – ein ganz heißer Tipp!

Manchmal braucht es nicht mehr als eine gute Geschichte – das beweist „Firewatch“ auf beeindruckende Weise: Auf der Flucht vor einer deprimierenden Vergangenheit sucht Henry Halt in der Isolation – als Wächter in der Wildnis. Stets in Funkkontakt mit Kollegin Delilah hält er Ausschau nach Waldbränden. Als zwei Mädchen vermisst werden und jemand Henry beobachtet, wird „Firewatch“ zum packenden Thriller.

## Ein Buch zum Spielen

„Firewatch“ ist ein Story-getriebenes Spiel mit minimalem Gameplay: Sie tun nichts, als sich ab und zu abzuseilen oder über eine Schlucht zu hüpfen. Es gibt es keine Rätsel-, Survival- oder Actionpassagen.

So konzentrieren Sie sich komplett auf die spannende Geschichte, die Sie über eine nette Dialogauswahl vorantreiben: Sie zücken Ihr Funkgerät und plaudern mit Delilah über Banalitäten – meist aber über das, was sich gerade Beunruhigendes abspielt! Dabei wählen Sie die Antworten – was die Story und Ihre Beziehung zur Kollegin beeinflusst. Der toll gesprochene Dialog bringt Sie mal zum Frösteln, Staunen oder Lachen. Die meiste Zeit sind Sie dabei zu Fuß in der Natur unterwegs, der die Macher trotz der schlichten Grafik echtes Leben einhauchen – lediglich ein paar Pop-ups und Ruckler fallen auf.

## Schlicht, aber lohnenswert

Nach etwa fünf Stunden Spielzeit nähern Sie sich, nachdem Sie simple Aufgaben gelöst haben, dem Ende: Sie folgen einer Müllspur zu einem illegalen Camp, reparieren ein Fenster oder melden eine defekte Stromleitung. Doch auch wenn Ihr Ausflug allzu schnell vorbei ist, betrachten Sie den Abspann glücklich – denn Sie haben ein ungewöhnliches, ungemein kurzweiliges Spiel hinter sich, das sie mehr als einmal überrascht hat!

**Urteil:** „Firewatch“ braucht lediglich eine gute Geschichte, um Sie über die komplette kurze Spielzeit blendend zu unterhalten. Ähnlich wie in „Bioshock“ fast gänzlich über Funkverkehr erzählt, hängen Sie gefesselt an den Boxen, bis Ihr Ausflug in die Wildnis Wyomings viel zu schnell endet. *[pg]*

## TESTERGEBNISSE

**PS4**

**FIREWATCH**



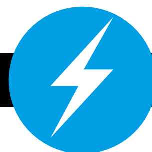

**Hersteller:** Campo Santo
**Auch für:** PC
**USK:** nicht geprüft
**Preis:** 17,99 Euro **Erhältlich:** ab sofort zum Download
**Voraussetzung:** PSN-Konto oder Steam
**Unterstützt:** –

| | |
|---|---|
| **Wie einfach ist der Spieleinstieg?** 15,00% Für die extrem reduzierte Spielmechanik gibt es dennoch ein Tutorial. | 1,50 |
| **Wie ist die Grafik-/Soundqualität?** 25,00% Die Comic-Grafik ist schön, das Spiel mit dem Licht fantastisch. Einige Texturen sind mau. | 2,00 |
| **Wie gut ist die Steuerung?** 10,00% Anfangs etwas steif, geht die einfache Steuerung bald gut von der Hand. | 2,00 |
| **Macht der Einzelspieler-Modus Spaß?** 50,00% Die Story ist originell erzählt und wird immer spannender. Nur das Ende enttäuscht etwas. | 1,00 |
| **Macht der Mehrspieler-Modus Spaß?** 00,00% Kein Mehrspieler-Modus. | – |
| **Läuft das Spiel einwandfrei?** Dezentes Ruckeln dann und wann. | |
| **Auf-/Abwertung** | 0,00 |
| **Computer Spiele TESTERGEBNIS** | **sehr gut 1,43** |

**MALERISCHE OPTIK**
Die stilisierte Comic-Grafik von „Firewatch“ ist schlicht, aber meist wunderschön.




**VOR DER WAHL**
Die regelmäßigen Gespräche lenken Sie per Dialogauswahl in eine gewisse Richtung.





TEST: DIE RICHTIGE

# Der Gam

**WELCHE MAUS BRAUCHEN SIE ZUM ZOCKEN?** Ein „Dota 2"-Coach und COMPUTER BILD SPIELE helfen beim Kauf.

Was kommt nach Feuer, Rad und Auto? Sie ahnen es: die Maus. Ganz unscheinbar liegt sie auf Ihrem Tisch, dabei ist sie eines der mächtigsten Werkzeuge, das die Menschheit je erschaffen hat. Mit ihr bedienen Sie Ihren Computer – und ohne PC gibt's keine Computerspiele und erst recht keinen eSport. Die Maus ist die wichtigste Schnittstelle zwischen Ihnen und Ihren Spielfiguren. Das gilt ganz besonders für „Dota 2".

### Gamer wollen nur das Beste

Weit verbreitet ist die Büro-Variante: Modell grau, zwei Tasten, ein Mausrad. Für Otto-Normal-Surfer reicht das völlig aus, doch seriöse Gamer brauchen mehr – traditionell pfle-

## DIE SCHULE FÜR SPIELER

**Sie wollen sich mit den besten Spielern der Welt messen? Niklas Behrens erklärt, worauf es im Profi-Gaming wirklich ankommt. Sein Projekt Bonjwa ist eine eSport-Schule für „StarCraft 2" und bald auch „Dota 2" sowie „Counter-Strike".**



# MAUS FÜR DOTA 2

# er und sein Mäuschen




**200 Euro für eine Maus? Das ist völlig übertrieben!** Eine gute Gaming-Maus kostet zwischen 50 und 80 Euro.

**NICHT VERKLICKEN!**
**In „Dota 2" winkt das meiste Geld. Nirgendwo verdienen Zocker mehr – und nirgendwo sonst ist eine gute Maus so wichtig.**

gen sie nämlich eine innige Beziehung zu ihrer Maus. Kein Wunder: Sie ist ein entscheidender Faktor in wichtigen Wettkampf-Spielen – und würde Roger Federer etwa mit einem Tennisschläger aus Plastik aufschlagen? Wohl kaum. Und so spielt eben kein „Dota 2"-Profi mit einer Standardmaus.

Doch der Markt bietet Modelle in Hülle und Fülle. Wie erkennen Sie, welche Maus Ihr Geld wirklich wert ist?

**LASER ODER OPTISCH?**
**Begradigen Lasersensoren tatsächlich Spieler-Bewegungen? Sind optische Sensoren ungenau, wenn der Gamer die Maus anhebt? Letztlich handelt es sich dabei eher um Glaubensfragen.**

## Ab in die Mausschule

COMPUTER BILD SPIELE greift Ihnen unter die Arme und hat zehn der wichtigsten Gaming-Mäuse auf Herz und Nieren getestet (siehe Seite 78). Obendrein hat die Redaktion den eSport-Experten Niklas Behrens gefragt, worauf Gamer beim Mauskauf achten müssen. Er muss es schließlich wissen: Der studierte Informationsdesigner hat sich als Ratgeber und Coach für den sportlichen Wettkampf mit Videospielen einen Namen gemacht. In der von ihm gegründeten eSport-Schule Bonjwa erklärt er, wie Sie ein besserer Spieler werden. Sind Sie besonders talentiert, schaffen Sie mit etwas Glück den Sprung in die großen Ligen, wo das große Geld winkt!

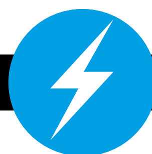
## Dota 2, das Millionärsspiel

Im Sommer 2016 setzt Niklas Behrens eines seiner Steckenpferde auf den Lehrplan, „Dota 2". Das MOBA (**M**ultiplayer **O**nline **B**attle **A**rena) ist finanziell der lukrativste aller eSport-Titel – und zweifelsohne auch einer der anspruchsvollsten. Die 5-gegen-5-Gefechte sind proppevoll mit einer Vielzahl an strategischen Möglichkeiten, die den Einsteiger schnell überfordern. Wer sich hier nicht mit viel Einsatz hinter seinen Rechner klemmt und den Wettkampf mit anderen Spielern sucht, hat auf den unerbittlichen Multiplayer-Servern wenig Freu(n)de.

Doch tägliches Training allein reicht nicht. Wer sein Niveau merklich steigern und seinen „Dota 2"-Champion im hektischen Kampfgetümmel jederzeit unter Kontrolle haben möchte, braucht eine präzise Gaming-Maus. Und die zu finden, ist nicht immer ganz leicht, warnt Niklas Behrens: „Bei der Suche nach einer guten Maus können Sie sehr viel mehr falsch machen als etwa bei Tastaturen. Viele Hersteller schreiben ‚Gaming' auf die Verpackung, aber das ist sehr häufig bloß ein Marketing-Kniff. In Wahrheit steckt kein Gaming drin."

## Eine DPI-Rate von 16 000?

Zum Beispiel werben Hersteller mit hohen DPI-Raten. DPI steht für „**d**ots **p**er **i**nch" und ist eine Maßeinheit für die Punktdichte. Je höher der DPI-Wert einer Maus, desto genauer tastet ihr optischer Sensor







**ZWEI FÜR DEN DAUMEN**
In MOBAs sind Extratasten Pflicht: Dort legen Sie wichtige Items ab, aktivieren das Scoreboard oder Ihr Mikrofon. Praktisch!

> „Viele Hersteller verbauen Mauskorrekturen, weil sie glauben, Gamern damit zu helfen. Aber das stimmt nicht: Wir wollen eine ungefilterte Übertragung!"

den Untergrund ab. Doch bedeutet eine höhere Rate nicht automatisch mehr Qualität, wie Behrens erklärt: „Wenn Hersteller mit DPI-Raten von 4000 oder sogar 16 000 Hertz werben, dann ist das völliger Blödsinn. Der Standard sind 2000 Hertz, mehr braucht eine Gaming-Maus nicht. Alles darüber ist im Spiel nicht mehr spürbar und daher bloß Zahlenprotzerei."

### Entscheidend: die Pollingrate

Viel wichtiger für die Genauigkeit einer Maus ist die sogenannte Pollingrate. Die Signale einer Maus gelangen nämlich niemals in Echtzeit in den Prozessor des Computers, sondern vorher in einen Zwischenspeicher. Die Pollingrate beschreibt, wie schnell die Mausdaten tatsächlich in den Rechner kommen. Bei einer Rate von etwa 125 Hertz findet eine Abfrage etwa alle acht Millisekunden statt.

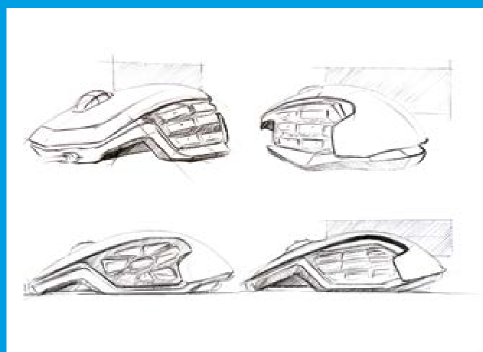
„Eine hohe DPI-Rate bringt überhaupt nichts, wenn das Signal nicht rechtzeitig am PC ankommt", erklärt Behrens. „Deshalb ist eine hohe Pollingrate entscheidend bei Mäusen. Für Gamer sollten es mindestens 500 Hertz sein, optimal sind 1000 Hertz."

### Bitte verbessern Sie mich nicht!

Also: 2000 Hertz DPI-Rate und 1000 Hertz Pollingrate – damit sind Sie zum Spielen bestens aufgestellt. Doch es gibt Faktoren, die kein Hersteller auf seine Verpackung schreibt. So arbeiten zahlreiche Mäuse mit einer automatischen Bewegungskorrektur. Zeichnen Sie

## SO ENTSTEHT EINE MAUS

Zwei Jahre, 107 Bauteile: Die Maus-Entwicklung ist komplex und zeitintensiv. Die wichtigsten sechs Schritte bis zum fertigen Produkt erklärt COMPUTER BILD SPIELE anhand der Roccat Nyth.



**DIE IDEEN** stammen meist von Roccat selbst, Profi-Zockern und der Community. Es folgen erste Zeichnungen, die nur ansatzweise die Grundform zeigen.



**INS DETAIL** geht's im nächsten Schritt: Welche Form soll die Maus haben? Welche Bedienelemente sind an welchen Stellen sinnvoll?



**IN HANDARBEIT** erstellen Designer mehrere Modelle – etwa aus Ton oder wie das oben gezeigte aus sehr leichtem Schaumstoff.

zum Beispiel eine Strecke mit der Maus, glättet eine Software Ihre Bewegung. Für Grafik-Designer mag das sinnvoll sein – Gamer hingegen wollen eine möglichst ungefilterte Umsetzung ihrer Gesten. Behrens: „Die Armbewegung muss Eins-zu-eins auf den Bildschirm übertragen werden.“

Wer solche Manipulationen seiner Bewegungen vermeiden will, sollte zu einer optischen Maus greifen. Denn Laser-Sensoren interpolieren in der Regel und begradigen deshalb Ihre Pfade automatisch. Doch optische Mäuse haben auch einen Nachteil, denn häufig kämpfen sie mit einer hohen Lift-off-Distanz, das heißt: Wenn Sie die Maus anheben, wird in der Luft der Cursor weiterhin mitbewegt. Letztlich ist es also eine Glaubensfrage, für welche Maus-Variante Sie sich am Ende entscheiden.

## Hören Sie auf Ihr Bauchgefühl

Das gilt auch fürs Design. Viele Spieler fragen sich, wie die perfekte Form einer Maus aussieht und wie schwer sie sein sollte. Die Antwort auf solche Fragen ist einfach: Folgen Sie Ihrem Gefühl und Ihren Bedürfnissen! Eine Maus muss zu Ihrer Handgröße passen und einen angenehmen Gewichtswiderstand haben. Praktisch: Manche Modelle verfügen sogar über eine Schublade, in die Sie Gewichte packen können.

Ebenso wichtig sind Zusatztasten. Es müssen nicht Unmengen an Knöpfen überall am Gehäuse verteilt sein, aber zwei Tasten für den Daumen sollte eine Gaming-Maus mitbringen. Gerade bei MOBAs wie „Dota 2“ sind zwei zusätzliche Knöpfe hilfreich: Professionelle Gamer legen zum Beispiel ganz bestimmte Items auf einen eigenen Daumenhebel. Ebenso verbinden viele Profis das Scoreboard oder die Mikrofon-Sprechfunktion mit einer Extrataste. So ein Schnellzugriff gestaltet Ihr Spiel deutlich effektiver.

Achten Sie aber auf zwei Punkte: Wenn Sie für Extratasten Ihren Daumen komplett verbiegen müssen, haben Sie die falsche Maus in der Hand. Zudem brauchen alle Maustasten einen gut spürbaren Widerstand. Nichts ist schlimmer als eine unbeabsichtigte Aktion, nur weil Sie zufällig auf eine Taste gekommen sind.

## Fazit: Flexibel gewinnt!

Da überrascht es nicht, dass ein besonders gut verarbeitetes Modell den Maus-Test von COMPUTER BILD SPIELE gewonnen hat: Die Logitech G502 überzeugt mit einer präzisen Umsetzung von Mausbewegungen und einem Fach für Zusatzgewichte. Besonders gut: Wer die spürbare Rasterung beim Drehen des Mausrades nicht mag, kann sie ganz einfach abstellen. Und mit einem Preis von 90 Euro ist der Testsieger sogar bezahlbar. Wer’s preiswerter mag, greift zur Rapoo VPro V900, die mit 55 Euro und großer Präzision der Preis-Leistung-Sieger im COMPUTER BILD SPIELE-Test ist. Alle Details finden Sie auf den folgenden Seiten – und damit garantiert auch die Maus, mit der Sie „Dota 2“-Meister werden! *[ag]*



**SCHNURLOS?** Kaum ein Profi bestreitet wichtige Spiele mit einer schnurlosen Maus. Kabellose Modelle sind oft langsamer, weil ihre Daten erst per Funk zum PC wandern. Und: Was ist, wenn die Batterie im Finalspiel leer ist?



**ABGEZÄHLT** Gehäuse, Schrauben, Platine, Sensoren, Stecker: Die Gaming-Maus Roccat Nyth besteht aus exakt 107 Einzelteilen.



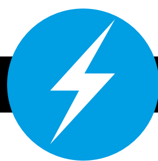
**INDUSTRIE-DESIGNER** Miguel Linares (33) digitalisiert die handgefertigten Modelle per 3D-Scanner, zeichnet die finale Form und alle Bauteile.



**SENSOREN**, Hauptplatine, Beleuchtung – die Bestückung der Prototypen mit elektronischen Bauteilen erfolgt in einer Niederlassung in Taipeh (Taiwan).




**PRODUKTION** und Verpackung der finalen Mäuse übernehmen sieben chinesische Auftragsfertiger. Der Versand erfolgt per Schiff.



PRO GAMER




# GAMER-MÄUSE IM TEST




## 1 LOGITECH G502

Preis: 90 Euro

**MIT ZUSATZ-GEWICHTEN**

Der Testsieger G502 des Schweizer Herstellers Logitech überzeugte mit einer sehr präzisen Umsetzung von Mausbewegungen, guter Ausstattung und Verarbeitung. Was den Testern besonders gefiel: Der Bewegungswiderstand lässt sich mit Zusatzgewichten erhöhen. Ebenfalls gut: Wer die spürbare Rasterung beim Drehen des Mausrades nicht mag, kann sie ganz einfach abstellen.



## 2 ROCCAT NYTH

Preis: 120 Euro

**DESIGN FREI WÄHLBAR**

Die sehr genau arbeitende Nyth ist einzigartig: Mit dem beigelegten Extra-Seitenteil lässt sich die Mausgröße anpassen. Zudem hat die Nyth an der linken Seite Kontakte für bis zu zwölf Bedientasten – im Paket sind zwei Knopfsätze mit sechs oder zwölf Tasten. Wem weder Form noch Farbe zusagen, der kann auf der Internetseite des Herstellers weitere Bedienelemente nachbestellen.



## 3 MADCATZ R.A.T. PRO X

Preis: 200 Euro

**GRÖSSE LÄSST SICH EINSTELLEN**

Eine wie keine: Breite und Länge der R.A.T. Pro X können Zocker je nach Belieben vergrößern oder verkleinern – so lässt sich die Gaming-Maus an große und kleine Spielerhände anpassen. Ebenfalls gut: Der Sensor für die Abtastung von Bewegungen steckt in einem Modul – beim Kauf können Kunden zwischen drei Typen mit Abtasttiefen von 5200 bis 8200 dpi wählen.




## 4 RAPOO VPRO V900

Preis: 55 Euro

**NICHT ÜBER-FRACHTET**

Die Rapoo VPro V900 ist nicht nur vergleichsweise günstig, sondern auch richtig gut – so erreichte sie den Preis-Leistungs-Sieg. Sie setzt Mausbewegungen präzise und schnell um, der Bewegungswiderstand ist nahezu ideal. Was fehlt zur Top-Maus? Die V900 ist zwar nicht überfrachtet, die Ausstattung aber etwas dürftig. Und die seitlich gummierten Flächen sind nicht jedermanns Sache.

## TESTERGEBNISSE IM DETAIL

| | | Logitech G502 | | Roccat Nyth | | Madcatz R.A.T. Pro X | | Rapoo VPro V900 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | **Maustechnik:** Laser, 12 000 dpi **Anschluss:** USB | | **Maustechnik:** Laser, 12 000 dpi **Anschluss:** USB | | **Maustechnik:** Laser, 8200 dpi **Anschluss:** USB | | **Maustechnik:** Laser, 8200 dpi **Anschluss:** USB | |
| **Wie gut ist die Spieletauglichkeit?** | **25,00%** | **Angenehm und präzise** | **2,00** | **Feinfühlige Umsetzung** | **2,17** | **Gute Anpassung möglich** | **1,83** | **Bewegungswiderstand gut** | **2,17** |
| **Spieletauglichkeit** (Meinungsnote) | 25,00% | **komfortabel** (gut einstellbar, angenehme Handhabung, präzise Bewegungsumsetzung, Gewicht einstellbar, Zusatztasten sinnvoll angeordnet) | 2,00 | **komfortabel** (sehr präzise und gut einstellbar, feinfühlige, „weiche" Umsetzung, „Tastenfeld" aber allgemein zu groß, um einfach erreichbar zu sein) | 2,17 | **komfortabel** (glatter Lauf dank Keramikslider, gut anpassbar durch Teiletausch, angenehmes Spielgefühl, Raster des Scrollrades etwas zu grob, Treiber nur Englisch) | 1,83 | **komfortabel** (wenige, aber gut erreichbare Tasten, präzise, gutes Gleitgefühl, etwas grobe Rasterung des Scrollrades, Gewicht / Bewegungswiderstand fast ideal) | 2,17 |
| **Wie gut ist die Handhabung beim Arbeiten?** | **25,00%** | **Mausrad-Raster abstellbar** | **2,17** | **Überfrachtet mit Extras** | **2,67** | **Eigenwillige Form, aber gut** | **2,33** | **Seitliche Gummierung stört** | **2,50** |
| **Handhabung beim Arbeiten** (Meinungsnote) | 25,00% | **komfortabel** (gute Haptik und Funktionsumfang, Tasten teils wackelig, sonst gut, angenehme Oberfläche, Rasterung des Mausrades deaktivierbar) | 2,17 | **etwas unkomfortabel** (sehr viele Funktionen und Bedienmöglichkeiten, Größe anpassbar, umfangreich individualisierbar, aber völlig überfrachtete Maus) | 2,67 | **komfortabel** (liegt nach Anpassung wie angegossen in der Hand, einzigartiges Design mit vielen Einstellmöglichkeiten, „offene" Bauform, aber gewöhnungsbedürftig) | 2,33 | **etwas unkomfortabel** (angenehme Oberfläche, Gummierung der Seiten Geschmackssache, Ergonomie trotz symmetrischen Gehäuses gut, keine überfrachtete Maus) | 2,50 |
| **Wie umfangreich sind die Funktionen?** | **30,00%** | **Viele Funktionen** | **1,63** | **Viele Funktionen** | **1,33** | **Wenige Zusatztasten** | **1,65** | **Sehr wenige Zusatztasten** | **2,27** |
| Speicher für Tastenbelegungen | 2,00% | vorhanden | 1,00 | vorhanden | 1,00 | vorhanden | 1,00 | vorhanden | 1,00 |
| Programmiermöglichkeiten: **Befehlsfolgen** / einzelne Aktionen / Mehrfachbelegung | 10,00% | **ja** / ja / ja (5) | 1,80 | **ja** / ja / ja (16) | 1,00 | **ja** / ja / ja (9) | 1,48 | **ja** / ja / ja (15) | 1,00 |
| Profile (vorhanden / eigene Profile erstellbar) | 4,00% | ja / ja | 1,00 | ja / ja | 1,00 | ja / ja | 1,00 | ja / ja | 1,00 |
| **Anzahl zusätzl. Funktionstasten** / davon beliebig programmierbar | 5,00% | etwas wenige (**6** / 6) | 3,18 | sehr viele (**14** / 14) | 1,00 | wenige (**4** / 4) | 3,91 | sehr wenige (**2** / 2) | 4,64 |
| Radfunktion (Rasterung abstellbar / waagerechte Nutzung / programmierbar) | 9,00% | klassisches Mausrad (ja / ja / ja) | 1,00 | klassisches Mausrad (nein / ja / ja) | 2,11 | klassisches Mausrad (ja / ja / ja) | 1,00 | klassisches Mausrad (nein / nein / ja) | 3,22 |
| **Was bietet die Maus noch?** | **15,00%** | **Gewicht veränderbar** | **3,33** | **Größe anpassbar** | **3,53** | **Größe anpassbar** | **4,33** | **Aufwendige Beleuchtung** | **3,60** |
| Verwendbar auf unterschiedlichen Materialien | 5,00% | nicht auf Glas | 3,00 | nicht auf Glas | 3,00 | nicht auf Glas | 3,00 | nicht auf Glas | 3,00 |
| Mausbeleuchtung (**Farbe** / Qualitätseindruck) | 4,00% | ja (**blau** / dimmbar, etwas unregelmäßig ausgeleuchtet) | 2,25 | ja (**verschiedene Farben** / minimal unregelmäßig ausgeleuchtet) | 3,00 | keine | 6,00 | ja (**verschiedene RGB-Farben** / dimmbar, Farben-Vorschau stimmt nicht immer, wenig beleuchtete Details) | 1,75 |
| Maus für Linkshänder geeignet (oder gleiches Modell für Linkshänder erhältlich) | 2,00% | nein | 6,00 | nein | 6,00 | nein | 6,00 | mit Abstrichen (symmetrisch bis auf Daumentasten) | 4,00 |
| **Größe der Maus anpassbar** | 2,00% | **nein** | 6,00 | **ja** | 1,00 | **ja** | 1,00 | **nein** | 6,00 |
| Gewicht änderbar | 2,00% | ja | 1,00 | nein | 6,00 | nein | 6,00 | nein | 6,00 |
| **Wie wird sie am PC angeschlossen?** | **5,00%** | **Langes USB-Kabel** | **1,80** | **Langes USB-Kabel** | **1,80** | **Langes USB-Kabel** | **1,80** | **Langes USB-Kabel** | **1,80** |
| Anschluss am PC | 5,00% | per USB-Kabel (1,9 Meter) | 1,80 | per USB-Kabel (1,8 Meter) | 1,80 | per USB-Kabel (1,8 Meter) | 1,80 | per USB-Kabel (1,8 Meter) | 1,80 |
| **Aufwertung** | | keine | | keine | | unterschiedliche Sensor-Module installierbar | -0,01 | keine | |
| **Computer Bild Spiele TESTERGEBNIS** | | | **gut 2,12** | | **gut 2,23** | | **gut 2,27** | | **gut 2,48** |



## 5 MIONIX
### NAOS 8200

Preis: 80 Euro

Das schwedische Unternehmen Mionix landete mit seinem Top-Modell Naos 8200 im Mittelfeld. Den Testern gefiel die Form, die Maus liegt auch nach einer längeren Session angenehm in der Hand. Und auch bei Präzision und Reaktionszeit überzeugte die Naos. Mit 99 Gramm ist sie aber einen Tick zu leicht – das genaue Anvisieren eines Gegners ist so nicht immer möglich.

**ETWAS ZU LEICHT**



## 6 SPEEDLINK
### KUDOS Z-9

Preis: 50 Euro

Die SpeedLink ist mit einem Gewicht von 110 Gramm etwas zu leicht für eine genaue Steuerung – besonders in hektischen Spielszenen oder beim schnellen Anvisieren des Gegners stört das. Einmalig: Per Smartphone-App (für Android und iOS) lassen sich Einstellungen ändern, etwa die Abtasttiefe, aber auch Tasten mit Befehlen und Makros programmieren.

**EINSTELLUNGEN PER APP**



## 7 RAZER
### MAMBA TOURNAMENT

Preis: 95 Euro

Die Mamba ist nicht mit Tasten überfrachtet, liegt angenehm in der Hand und zeichnet sich durch hohe Präzision aus. Dafür hätte aber auch ein 4000-dpi-Sensor gereicht – die Mamba hat sogar eine 16 000-dpi-Linse. Bei Verwendung der maximalen Abtasttiefe hätte jede winzige Bewegung eine totale Änderung des Blickwinkels zur Folge – Spielen ist so kaum möglich.

**16 000 DPI SIND ÜBERTRIEBEN**

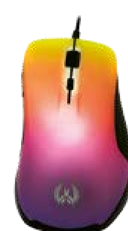


## 8 SHARKOON
### DRAKONIA BLACK

Preis: 40 Euro

Günstig und gut? Nicht ganz: Die Drakonia erreichte nur ein „befriedigend“. Die Gründe: Sie ist etwas groß – für Spieler mit kleinen Händen sind daher nicht alle der sechs Zusatztasten problemlos erreichbar. Zudem sind die Tasten etwas wackelig, die Verarbeitung wirkt nicht wie aus einem Guss. Gut: Der Bewegungswiderstand lässt sich mit den mitgelieferten Gewichten erhöhen.

**GROSSE BAUWEISE**



## 9 STEELSERIES
### RIVAL 300 FADE EDITION

Preis: 80 Euro

Die Rival 300 Fade Edition hat eine etwas eigenwillige Farbgebung, aber wenig Schnickschnack an Bord. Die Bedienung klappt blind, selbst bei der ersten Verwendung – kinderleicht. Mausbewegungen und Eingaben per Tasten überträgt sie ohne lästige Verzögerungen zum PC. Als etwas störend empfanden die Tester die seitlich geriffelte Fläche und den unübersichtlichen Treiber.

**OHNE VIEL SCHNICKSCHNACK**



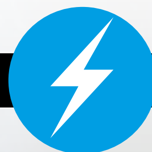
## 10 HAMA
### uRAGE REAPER NXT.

Preis: 35 Euro

Ist die Hama ein Preisbrecher? Nein! Sie ist zwar die günstigste Maus im Test, hat aber ein paar Nachteile: Durch das offene Gehäuse strahlt den Spieler die Beleuchtung an. Das ist zwar ein Hingucker, aber ob Zocker das auch auf Dauer ertragen? Zudem ist das Gehäuse der Hama sehr kantig – das ist unangenehm und stört insbesondere bei längeren Spiele-Sessions.

**KANTIGES, OFFENES GEHÄUSE**

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Maustechnik:** Laser, 8200 dpi<br>**Anschluss:** USB | | **Maustechnik:** Laser, 8200 dpi<br>**Anschluss:** USB | | **Maustechnik:** Laser, 16 000 dpi<br>**Anschluss:** USB | | **Maustechnik:** Laser, 8200 dpi<br>**Anschluss:** USB | | **Maustechnik:** Laser, 6500 dpi<br>**Anschluss:** USB | | **Maustechnik:** Optisch, 4000 dpi<br>**Anschluss:** USB | |
| **Maus ist etwas zu leicht** | 2,42 | **Maus ist etwas zu leicht** | 3,00 | **Präzise Bewegungserfassung** | 2,00 | **Etwas zu große Bauweise** | 2,75 | **Einfache Handhabung** | 2,17 | **Kantiges Gehäuse stört** | 2,92 |
| **komfortabel** (schneller, leichter Lauf, präzise, Tasten gut erreichbar, feine Rasterung des Scrollrades, die Maus ist aber etwas zu leicht) | 2,42 | **etwas unkomfortabel** (etwas unruhig, aber präzise, Gewicht etwas zu gering, daher nicht immer genaue Steuerung möglich, einige Zusatztasten unsinnig angeordnet) | 3,00 | **komfortabel** (sehr präzise und gut einstellbar – aber 16 000 dpi sind sinnlos! Wenige, aber sinnvoll angeordnete Zusatztasten) | 2,00 | **etwas unkomfortabel** (Gewicht anpassbar, recht viele, jedoch teilweise nicht gut erreichbare Tasten, hohe Genauigkeit, Verarbeitung wirkt nicht wie aus einem Guss) | 2,75 | **komfortabel** (sehr präzise und schnelle Umsetzung von Mausbewegungen, Maus nicht überfrachtet, für den Preis aber zu geringe Ausstattung) | 2,17 | **etwas unkomfortabel** (leicht kipplig, dennoch recht präzise, aber kein bequemes Spielgefühl, grelles, „offenes“ Gehäuse – das müssen Spieler mögen) | 2,92 |
| **Ergonomisch top!** | 2,08 | **Angenehme Handhabung** | 2,33 | **Geringer Funktionsumfang** | 3,00 | **Seitliche Gummierung stört** | 2,67 | **Seitl. geriffelte Fläche stört** | 3,33 | **Zu kantige Bauweise** | 3,50 |
| **komfortabel** (angenehme Oberfläche, gute Ergonomie, sehr gute Handhabung, Daumentasten gut erreichbar) | 2,08 | **komfortabel** (sehr leicht, gute Haptik, angenehme Handhabung und großer Funktionsumfang) | 2,33 | **etwas unkomfortabel** (nur grundlegende Funktionen, Bedienung und Oberfläche aber angenehm) | 3,00 | **etwas unkomfortabel** (recht groß, Seitenflächengummierung Geschmackssache, gute Handhabung, Daumentasten gut erreichbar, insgesamt ganz okay) | 2,67 | **etwas unkomfortabel** (nur grundlegende Funktionen, seitlich geriffelte Fläche etwas unangenehm, sonst gut, wenig „Schnickschnack“) | 3,33 | **unkomfortabel** (zu kantig, etwas flach, mäßige Handhabung, Tasten aber recht gut erreichbar, optisch ein Hingucker, für Office-Anwendungen zu viel des Guten) | 3,50 |
| **Wenige Zusatztasten** | 2,42 | **Viele Funktionen** | 1,76 | **Kein Speicher f. Tastenbel.** | 2,16 | **Akzeptable Ausstattung** | 2,63 | **Sehr wenige Zusatztasten** | 2,51 | **Speicher fehlt, wenige Tasten** | 4,38 |
| vorhanden | 1,00 | vorhanden | 1,00 | nicht vorhanden | 6,00 | vorhanden | 1,00 | vorhanden | 1,00 | nicht vorhanden | 6,00 |
| **ja** /<br>ja / ja (5) | 1,80 | **ja** /<br>ja / ja (8) | 1,56 | **ja** /<br>ja / ja (10) | 1,40 | **nein** /<br>ja / ja (5) | 3,80 | **ja** /<br>ja / ja (6) | 1,72 | **nein** /<br>ja / nein | 4,50 |
| ja / ja | 1,00 | ja / ja | 1,00 | ja / ja | 1,00 | ja / ja | 1,00 | ja / ja | 1,00 | keine / nein | 6,00 |
| wenige (**4** / 4) | 3,91 | viele (**8** / 8) | 2,45 | etwas wenige (**6** / 6) | 3,18 | etwas wenige (**6** / 6) | 3,18 | sehr wenige (**2** / 2) | 4,64 | wenige (**3** / 3) | 4,27 |
| klassisches Mausrad (nein / nein / ja) | 3,22 | klassisches Mausrad (nein / ja / ja) | 2,11 | klassisches Mausrad (nein / ja / ja) | 2,11 | klassisches Mausrad (nein / ja / ja) | 2,11 | klassisches Mausrad (nein / nein / ja) | 3,22 | klassisches Mausrad (nein / nein / ja) | 3,22 |
| **Aufwendige Beleuchtung** | 3,87 | **Wenige zusätzl. Funktionen** | 4,13 | **Wenige zusätzl. Funktionen** | 3,93 | **Gewicht veränderbar** | 3,40 | **Wenige zusätzl. Funktionen** | 3,93 | **Wenige zusätzl. Funktionen** | 3,87 |
| nicht auf Glas | 3,00 | nicht auf Glas | 3,00 | nicht auf Glas | 3,00 | nicht auf Glas | 3,00 | nicht auf Glas | 3,00 | nicht auf Glas | 3,00 |
| ja (**verschiedene RGB-Farben** / dimmbar, Farben-Vorschau stimmt nicht immer, wenig beleuchtete Details) | 1,75 | ja (**verschiedene RGB-Farben** / etwas unregelmäßige Ausleuchtung) | 2,75 | ja (**verschiedene RGB-Farben** / gute Ausleuchtung) | 2,00 | ja (**23 vorprogrammierte Farben** / dimmbar, langsame Farbumschaltung, von Flackern begleitet) | 2,50 | ja (**verschiedene RGB-Farben** / gute Ausleuchtung) | 2,00 | ja (**7 vorprogrammierte Farben** / teilweise ungleichmäßige Farben) | 2,75 |
| nein | 6,00 | nein | 6,00 | nein | 6,00 | nein | 6,00 | nein | 6,00 | mit Abstrichen (symmetrisch bis auf Daumentasten) | 4,00 |
| **nein** | 6,00 | **nein** | 6,00 | **nein** | 6,00 | **nein** | 6,00 | **nein** | 6,00 | **nein** | 6,00 |
| nein | 6,00 | nein | 6,00 | nein | 6,00 | ja | 1,00 | nein | 6,00 | nein | 6,00 |
| **Langes USB-Kabel** | 1,80 | **Langes USB-Kabel** | 1,80 | **Langes USB-Kabel** | 1,80 | **Langes USB-Kabel** | 1,81 | **Langes USB-Kabel** | 1,80 | **Langes USB-Kabel** | 1,88 |
| per USB-Kabel (1,91 Meter) | 1,80 | per USB-Kabel (1,85 Meter) | 1,80 | per USB-Kabel (2 Meter) | 1,80 | per USB-Kabel (1,77 Meter) | 1,81 | per USB-Kabel (2 Meter) | 1,80 | per USB-Kabel (1,63 Meter) | 1,88 |
| keine | | keine | | keine | | keine | | keine | | keine | |
| **befriedigend 2,52** | | **befriedigend 2,57** | | **befriedigend 2,58** | | **befriedigend 2,74** | | **befriedigend 2,81** | | **ausreichend 3,59** | |





# BLITZSCHNELL, GESTOCHEN SCHA

## DER GAMING-PC

Zocker lieben actionreiche Spiele mit fein gezeichneter Grafik – wie „Rise of the Tomb Raider". Das Problem: Viele aktuelle Titel reizen die Leistungsreserven etwas älterer PCs komplett aus, und trotzdem bewegt sich Lara nur in Zeitlupe über den Schirm.

Die Lösung: den PC aufrüsten oder ein neues Exemplar kaufen, etwa den Nightblade X2. MSI verspricht mit dem Gaming-PC genügend Dampf für alle aktuellen Spiele. Aber packt er das auch? COMPUTER BILD SPIELE hat den Kampfzwerg getestet.

### Kompakte Bauweise

Muss ein Gaming-PC so groß sein wie eine Stereoanlage aus den 80ern? Nö: Der rund 8 Kilogramm schwere Nightblade X2 ist mit 12,7 x 23,4 x 34,1 Zentimetern kaum größer als ein Schuhkarton – und sieht mit seiner leicht gebürsteten Oberfläche richtig schick aus. Wer die Seitenwand öffnet, entdeckt ein mit edlen Komponenten vollgestopftes Gehäuse:

- **Grafikkarte:** Die mit Nvidias Top-Chip GeForce GTX 980 Ti bestückte Grafikkarte erstreckt sich fast über die gesamte Tiefe des PCs.
- **Prozessor:** Unter einem Lüfter sitzt der Motor des Nightblade X2 – Intels Oberklasse-CPU Core i7-6700K.
- **Arbeitsspeicher:** Der auf zwei Module verteilte Arbeitsspeicher vom schnellen Typ DDR4 ist mit 16 Gigabyte sehr großzügig bemessen.
- **Festplatte und SSDs:** Für die Speicherung von Spielen, Programmen und Daten stehen zwei SSDs im Steckkartenformat „m.2" mit je 238 Gigabyte Speicher und eine klassische Festplatte mit einer Kapazität von 1,86 Terabyte zur Verfügung.

### Überflieger – in allen Testpunkten

Dass MSI bei den Komponenten nicht gespart hat, zeigt auch der hohe Verkaufspreis von 2699 Euro. Dass sich diese Investition durchaus lohnt, zeigten die Prüfungen: Jeden Geschwindigkeitstest im Labor schloss der Nightblade X2 mit der Teilnote „sehr gut" ab. Und mit einem Durchschnittstempo von über 200 Bildern pro Sekunde hat er auch noch genügend Reserven für kommende, noch anspruchsvollere Spiele.

**Urteil:** Kleine Kiste mit richtig viel Dampf: Der MSI Nightblade X2 ist zwar ziemlich teuer, aber auch gut ausgestattet und verdammt schnell. Als nettes Extra liegt noch ein Download-Code fürs Spiel „Tom Clancy's Rainbow Six Siege" bei. Wenn es was zu meckern gibt, dann ist es der hohe Geräuschpegel: Unter Volllast nerven die Lüfter des MSI mit 3,1 Sone. *[il]*

Steuerung **PER APP**

**Kleines, platzsparendes Kraftpaket:** Wirklich schade, dass der Nightblade so teuer ist.

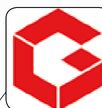
**Ingolf Leschke**
Redakteur

**MSI NIGHTBLADE X2**
(072EU-B7670K98T616G2T0DS10MH 9S6-B10611-072)
Preis: 2699 Euro

| TESTERGEBNISSE KOMPAKT | **Prozessor:** Intel Core i7-6700K („Skylake"), 4 x 4,0 Gigahertz<br>**Grafikkarte:** MSI GeForce GTX 980 Ti (6 Gigabyte Grafikspeicher)<br>**Arbeitsspeicher:** 16 Gigabyte (Typ: DDR4)<br>**Speicher:** 1 x HDD (1,86 Terabyte), 2 x SSD (je 238 Gigabyte)<br>**Laufwerk:** TSST Corp SN-208FB (DVD-Brenner)<br>**Funkverbindungen:** WLAN-ac, Bluetooth 4.1 | |
|---|---|---|
| **Wie schnell lässt sich mit dem PC arbeiten und spielen?** | Für Internet und Office ist der MSI überdimensioniert, aufwendige Spiele bringt er rasend schnell aufs Display. | 1,00 |
| **Wie gut sind Bild und Ton?** | Die Grafikkarte überträgt Bilder ohne Verfälschungen zum Monitor, die Soundkarte Geräusche originalgetreu zu Lautsprechern. | 1,23 |
| **Wie laut ist der PC und wie hoch ist sein Stromverbrauch?** | Unter Volllast nerven die Lüfter mit sehr lautem Surren. Der Stromverbrauch ist mit knapp 100 Watt etwas hoch. | 3,42 |
| **Ist alles dabei, was man braucht?** | Ein Kartenleser fehlt,die Softwareausstattung ist mau. Gut: Es gibt schnelles WLAN-ac, Bluetooth 4.1 und reichlich Speicher. | 2,44 |
| **Wie einfach ist die Bedienung?** | Der MSI ist mit 2699 Euro kein Schnäppchen. Trotzdem fehlt ein Tastatur-/Mausset im Paket. | 4,64 |
| **Computer Bild Spiele TESTERGEBNIS** | | **gut 2,13** |

# RF?

Ein Gaming-PC **MIT VIEL DAMPF**, ein Monitor **MIT SCHARFEM DISPLAY**: Wie gut sind der neue Spiele-PC Nightblade X2 von MSI und der Gaming-Monitor Eizo Foris FS2735? Der Test zeigt's.





Farben einstellen, Anschluss wechseln, Bildeinstellungen für Spiele aus dem Internet laden: Die App „G-Ignition" bietet viele Funktionen.

## DER GAMING-MONITOR

Ein 27-Zoll-Monitor für 1099 Euro? Das muss schon ein ganz besonderes Exemplar sein – auch wenn's vom renommierten Hersteller Eizo stammt. Und der verspricht mit dem Foris FS2735 extrem schnelle Bildwechsel, hohe Bildqualität – und damit einen reellen Gegenwert fürs viele Geld.

### WQHD statt 4K

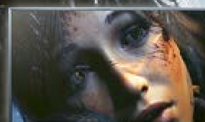
Auf den ersten, flüchtigen Blick enttäuscht das teure Teil: Der Foris FS2735 zeigt Spiele, Fotos und Videos mit „nur" 2560 x 1440 Bildpunkten (WQHD-Norm, Wide Quad High Definition). In dieser Preisklasse ist jedoch ein 4K-Display Standard mit 3840 x 2160 Bildpunkten).

Dennoch: Der Foris gab im Test aktuelle Spiele wie „Rise of the Tomb Raider" gestochen scharf wieder. Der Bildwechsel erfolgte in nur 10 Millisekunden – ein guter Wert, in schnellen Actionszenen gibt's so keine hässlichen Schlieren. Die maximale Helligkeit liegt bei hohen 331 Candela pro Quadratmeter, der Kontrast fällt mit 505:1 dagegen etwas gering aus. Gut: Die Farbtreue liegt bei 94,6 Prozent!

### App-Spielerei

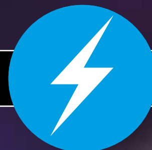
Einzigartig: Per Smartphone und der passenden App („G-Ignition") kann der Nutzer den Monitor beispielsweise ein- und ausschalten, die Lautstärke regeln, aber auch die Farbwiedergabe anpassen.

**Urteil:** Ohne Frage: Mit seiner Bildqualität zählt der Eizo Foris FS2735 zu den besten Monitoren, die COMPUTER BILD SPIELE je getestet hat. Und die App-Steuerung ist eine nette Spielerei. Das rechtfertigt jedoch nicht den deftigen Preis von 1099 Euro. Denn vergleichbar gute Monitore wie der 27MU67-B von LG haben zwar keine App-Anbindung, zeigen Spiele aber in 4K und sind mit 550 Euro deutlich günstiger. *[il]*



**EIZO FORIS FS2735**
Preis: 1099 Euro

| TESTERGEBNISSE KOMPAKT | **Display-Technik:** IPS-Panel<br>**Display-Größe:** 27 Zoll (68,6 cm), entspiegelt<br>**Auflösung:** 2560 x 1440 Bildpunkte (WQHD)<br>**Anschlüsse:** 1 x DVI, 2 x HDMI, 1 x DisplayPort | |
|---|---|---|
| Wie gut ist die Bildqualität? | Farbtreue, Helligkeit und Entspiegelung sind hoch, der Kontrast ist etwas gering. | 2,08 |
| Wie schnell ist der Bildwechsel? | Verdammt schnell: Nach nur 10 Millisekunden erscheint das nächste Bild. | 1,89 |
| Wie gut lässt er sich bedienen? | Der Eizo lässt sich in der Höhe verstellen, neigen und ins Hochformat drehen. | 2,42 |
| Wie gut ist die Ausstattung? | Viele Anschlüsse sind Serie, Lautsprecher und USB-3.0-Hub ebenfalls. | 2,35 |
| Wie hoch ist der Energieverbrauch? | Gering: Im Betrieb braucht der Eizo nur 36,2 Watt, im Standby nur 0,3 Watt. | 1,63 |
| Computer Spiele TESTERGEBNIS | | gut 2,10 |








# BEREIT ZUM

**Anpfiff für die Frühlings-Meisterschaft: DEUTSCHLANDS BESTE GAMER spielen wieder groß auf, und Sie können live dabei sein. In der NEUEN SAISON wird scharf geschossen – vor allem beim „Counter-Strike"-Turnier!**

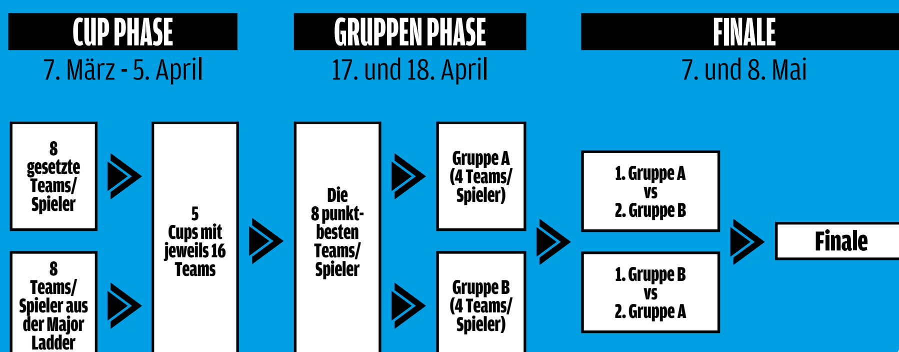
Endlich geht es wieder los! Die lange Winterpause ist vorbei – und Deutschlands Beste Gamer starten frisch erholt in die Frühlings-Meisterschaft. Die Top-Zocker wollen wieder wissen, wer der beste im Lande ist – und das Rekordpreisgeld von 50 000 Euro einstreichen!

Der Startschuss für den ersten Vorrunden-Cup fällt am Montag, den 7. März 2016 und läutet eine neue Ära ein: die von „Counter-Strike – Global Offensive". Der Team-Shooter von Valve steht 2016 statt des Blizzard-Kartenspiels „Hearthstone" auf dem Programm. Für die Zuschauer heißt das: Es gibt einen Tick weniger Strategie, dafür aber deutlich mehr Action als im vergangenen Jahr.

Mit mehr als 600 000 Spielern täglich ist der Wettbewerb in „CS – GO" extrem stark. Spannende Partien auf hohem Niveau sind bei Deutschlands Beste Gamer also garantiert! Favoriten sind mousesports und Penta Sports. Beide Teams konnten schon auf internationalen Turnieren Achtungserfolge feiern.

## DER TURNIERMODUS

**Deutschlands Beste Gamer ist auf maximale Spannung für die Zuschauer getrimmt. Alle vier Disziplinen werden nach dem gleichen Schema gespielt: Los geht es am 7. März mit den fünf wöchentlich stattfindenden Cups. Hier treffen acht gesetzte Top-Teams beziehungsweise Spieler auf die jeweils besten acht Teams oder Spieler aus der Major Ladder. Jede Cup-Platzierung wird mit Punkten vergütet. Nach Abschluss des letzten Cups am 5. April werden die Punkte addiert, und die acht Besten ziehen in die Gruppenphase ein. Dort wird am 17. und 18. April in zwei Vierer-Gruppen gespielt. Die Sieger und die Zweitplatzierten qualifizieren sich für das Halbfinale und damit für das Open-Air-Event in Duisburg am 7. und 8. Mai. Vor Live-Publikum geht es dann um den Meistertitel.**




### Alte Bekannte

Auch ohne „Hearthstone" kommen Strategie und Taktik bei Deutschlands Beste Gamer nicht zu kurz. Wie gewohnt ist „League of Legends" dabei, das populärste Spiel der Welt. Im Riot-MOBA wollen die Mysterious Monkeys ihren Wintertitel verteidigen. Aber sie sind nicht die einzigen, die auf den Sieg schielen. Neben dem Preisgeld gibt es nämlich wieder einen Startplatz in der Qualifikation für die Challenger Series von Riot Games zu gewinnen. Eine Teilnahme könnte der Startschuss zu einer ganz großen Karriere unter den besten „LoL"-Teams der Welt sein. Am 8. März starten die Cups.

### Neue Strategien

Mit Spannung wird auch der „StarCraft 2"-Wettbewerb erwartet. Die Spieler hatten Zeit, das aktuelle Add-on „Legacy of the Void" intensiv zu testen und sich perfekt auf die Änderungen einzustellen. Wahrscheinlich gibt es bei den Live-Übertragungen ab dem 8. März 2016 einige raffinierten neue Taktiken zu bewundern.

Im vergangenen Jahr wurde der Wettbewerb vom Duell zwischen Gabriel „HeroMarine" Segat, Julian „Lambo" Brosig und Tobias „ShoWTimE" Sieber beherrscht. Kein anderer Spieler schaffte es überhaupt ins Finale! Vielleicht sorgt das Add-on dafür, dass diesmal neue Namen ganz oben stehen.

### Große Emotionen

Richtig emotional dürfte es wieder bei „FIFA 16" werden! Beim EA-Kick hält die Zocker nichts auf ihren Sitzen – sie jubeln, fluchen und verzweifeln. Der Fußball erhitzt eben auch virtuell die Gemüter! Titelverteidiger ist Erhan „Dr. Erhano" Kayman. Und der dürfte in der Frühlings-Saison richtig Konkurrenz bekommen: Das Comeback von Altmeister Jan „SnEijDeR" Zimmermann steht an. Ein Schlüsselbeinbruch beim echten Fußball hinderte den dreimaligen Titelträger an der Teilnahme bei der Wintersaison. Jetzt greift er wieder an! Anpfiff ist auch hier am 8. März.

### Live dabei

Lust auf eSport bekommen? Dann los: Dank der kostenlosen Live-Streams auf **cbspiele.de** (Links auf der rechten Seite) verpassen Sie keine Partie. Die Vorrunden-Cups starten ab dem 7. März 2016 jeweils um 19 Uhr. Merken Sie sich einfach: Montags kommt „Counter-Strike", dienstags sind „League of Legends", „StarCraft 2 – Legacy of the Void" und „FIFA 16" dran.

Nach Abschluss der Cups am 5. April 2016 gibt es eine kleine Unterbrechung, in der sich die Spieler und Teams intensiv auf die Gruppenphase am 17. und 18. April 2016 vorbereiten. Sonntags werden hier in jedem Spiel die A- und montags die B-Gruppen ausgespielt. Die besten Gamer fahren dann zum Finale nach Duisburg am 7. und 8. Mai 2016. *[rk]*

# START!

PRÄSENTIERT VON eset

LEAGUE of LEGENDS

**MODUS: 5-GEGEN-5**
**Start:** 8. März
**Preisgeld:** 20 000 Euro
**Titelverteidiger:** Mysterious Monkeys
**Alle Termine & Streams:**
**www.cbspiele.de/21593**

STARCRAFT II

**MODUS: 1-GEGEN-1**
**Start:** 8. März
**Preisgeld:** 5000 Euro
**Titelverteidiger:** Tobias „ShoWTimE" Sieber
**Alle Termine & Streams:**
**www.cbspiele.de/21593**

## eSPORT OPEN AIR

Das wird ein krönender Saisonabschluss: Wie im vergangenen Jahr findet das Finale der Frühlings-Meisterschaft unter freiem Himmel statt. Schauplatz ist am Wochenende des 7. und 8. Mai erneut der Landschaftspark Duisburg. Und diesmal gibt es noch mehr eSport für die Zuschauer: In allen vier Disziplinen gibt es nämlich nicht nur die Final-, sondern auch die Halbfinalspiele zu sehen! Damit dem Publikum auch wirklich kein Detail entgeht, kommt eine noch größere Leinwand mit LED-Technik zum Einsatz. So ist auch bei strahlender Sonne beste Sicht gewährleistet. Tickets für das Open-Air-Event gibt es bei Eventbrite ab 19 Euro. Wenn Sie nicht vor Ort dabei sein können, müssen Sie trotzdem keine Minute verpassen: Auf cbspiele.de finden Sie die Live-Streams!





FIFA 16

**MODUS: 1-GEGEN-1**
**Start:** 8. März
**Preisgeld:** 5000 Euro
**Titelverteidiger:** Erhan „Dr. Erhano" Kayman
**Alle Termine & Streams:**
**www.cbspiele.de/21593**

COUNTER STRIKE GLOBAL OFFENSIVE

**MODUS: 5-GEGEN-5**
**Start:** 7. März
**Preisgeld:** 20 000 Euro
**Titelverteidiger:** -
**Alle Termine & Streams:**
**www.cbspiele.de/21594**

Rise of Vencice

# HANDELN STATT GO

Handelssimulation auf



PLATIN-EDITION Auf DVD im Heft

GOLD-EDITION Auf DVD im Heft

***SIMULATION*** **PC** **Als junger Kaufmann zur Zeit der Renaissance wollen Sie IN VENEDIG REICH UND BERÜHMT WERDEN. Piraten und Verräter haben etwas dagegen.**

Venedig war einst der mächtigste Stadtstaat der Welt, hatte Kolonien und Einfluss im gesamten östlichen Mittelmeer. In „Rise of Venice" sind Sie mittendrin in diesem historischen Machtzentrum – um als Kaufmann ein eigenes Imperium aufzubauen. Ihr Großvater liegt im Sterben und hat nur einen Wunsch: Sie sollen seine Familie und alle Nachkommen zu Ruhm und Ehre führen. Als Giacomo da Narni, Enkel eines Söldnerführers im 15. Jahrhundert, treiben Sie Geschäfte, die für hohe Wellen auf den Kanälen Venedigs sorgen.

Sie beginnen Ihre Karriere mit einem Schiff. Ihr Handel führt Sie in viele Städte, darunter Genua, Tripolis, Rom, Alexandria und Konstantinopel. Die Kampagne liefert zudem eine Geschichte rund um Liebe, Verrat und Krieg.

## Der Weg zum Handelsimperium

Die Story nimmt im Spiel keinen allzu großen Raum ein. Sie ist spannend erzählt und wartet mit vielen

### SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

**PROZESSOR:** 2 Gigahertz (Dual Core)
**ARBEITSSPEICHER:** 2 Gigabyte
**GRAFIKKARTE:** 512 Megabyte
**FESTPLATTENPLATZ:** 3 Gigabyte
**DIRECTX-VERSION:** Direct-X 10
**SYSTEM:** Windows Vista/7/8/10
**INTERNET:** erforderlich
**REGISTRIERUNG:** Mit E-Mail-Adresse und Passwort über den „Kalypso Launcher".

 **Für Fans von** Port Royale 3, Patrizier IV, East India Company

NDELN

HEFT-DVD

historischen Fakten auf. Abseits der Liebschaften und familiären Problemchen kümmern Sie sich aber vorrangig um Ihr wachsendes Imperium. Das Spielprinzip: Sie behalten den Handel und den Warenmarkt immer im Blick. Dann kaufen Sie in einer Stadt bestimmte Waren zum Tiefstpreis ein, um Sie woanders teurer wieder zu verkaufen – um so den größtmöglichen Gewinn herauszuschlagen.

## Kontrahenten und Widersacher

Später können Sie in vielen Städten eigene Betriebe errichten und dort noch billiger produzieren – für noch mehr Profit. Außerdem sollten Sie sich mit dem „Rat der Zehn" gutstellen. Durch Spenden, Kirchenbau und Aufträge der Mächtigen der Stadt erwerben Sie einen guten Ruf – mit dem Ziel, eines Tages einer von ihnen zu werden.

Aber das Ziel erreichen Sie nicht Handumdrehen. Es warten jede Menge Kontrahenten darauf, Ihnen Steine in den Weg zu legen. So müssen Sie mit Piratenüberfällen auf Ihre Schiffe rechnen. Auch Naturkatastrophen wie Stürme, Vulkanausbrüche oder Dürren machen Ihnen das Händlerleben schwer und verlangen schnelle Lösungen, einen kühlen Kopf und kompetente Entscheidungen.

Und schließlich wird Ihr Job mit jedem weiteren Konvoi unübersichtlicher. Irgendwann haben Sie keine Wahl und richten Handelsrouten ein, damit einige Ihrer Schiffe auch ohne Ihr direktes Zutun den Umsatz steigern. Dadurch verlieren Sie allerdings die direkte Handhabe und Kontrolle über die Geschehnisse – schnelles Eingreifen an mehreren Konfliktherden und Kriegsschauplätzen ist so häufig gefragt. Aber es hat ja auch niemand behauptet, ein Handelsimperium aufzubauen, sei ein Kinderspiel …



Übersichtlich: Die Weltkarte ist zoombar, Sie können einfach per Mausrad jede Stadt in die Detailansicht holen.




Die Übersicht in jeder Stadt zeigt an, welche Waren produziert werden und gerade günstig zu erstehen sind.




„Der Rat der Zehn" entscheidet über Beförderungen in den nächsten Rang. Aufträge helfen, das Ansehen zu erhöhen.



## Nur die Besten kommen ans Ziel

Wer sich etwas Abwechslung zwischen den Etappen eines Kaufmannslebens wünscht, der schickt die Mitglieder seiner Familie auf ertragreiche Missionen, beschäftigt sich mit der politischen Lage Venedigs und nimmt Einfluss darauf. Indirekten Einfluss verschaffen Sie sich etwa durch die Heirat in eine der vielen adligen Familien. Die dazugewonnenen Familienmitglieder sind bei der einen oder anderen Mission durchaus hilfreich.

Wenn Sie weitere Herausforderungen suchen, stechen Sie in See und führen Ihre Schlachten selbst. Wahlweise berechnet das Spiel die auch automatisch. Mit einer eigenen Kriegsflotte können Sie gegen Piraten und andere Übeltäter in den Kampf ziehen.

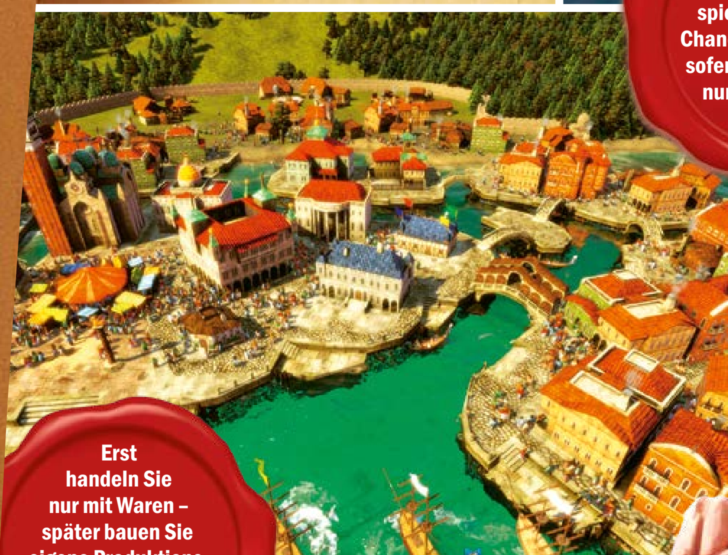
Wenn Sie sich bei alldem clever genug anstellen, gut verhandeln, viel Gewinn einfahren und sich bei den Schönen und Reichen der Mittelmeer-Metropolen beliebt machen, erreichen Sie schließlich das oberste Ziel in „Rise of Venice“: Sie werden zum Dogen, also Oberhaupt der Republik Venedig.

## Mit bis zu vier Spielern

Sie suchen die Herausforderung und den motivierenden Druck von harter Konkurrenz auf dem Weltmarkt der Renaissance? Dann könnte der Multiplayer-Modus von „Rise of Venice“ genau das Richtige für Sie sein. In der Lobby des Spiels finden Sie verfügbare Multiplayer-Server, denen Sie beitreten können. Im Handumdrehen eröffnen Sie aber auch einen eigenen, auf dem sich dann bis zu vier Spieler im Kampf um die Herrschaft des Handels austoben können. Auch ein lokaler Mehrspieler-Modus ist selbstverständlich möglich und schnell eingerichtet. *[bpf/lin]*




Seeschlachten können Sie selbst spielen und haben Chancen auf den Sieg, sofern Sie nicht hoffnungslos unterlegen sind.



Erst handeln Sie nur mit Waren – später bauen Sie eigene Produktionsstätten auf und schicken Ihre Flotten los.



## SO GEHT'S

**PLATIN-EDITION**

**GOLD-EDITION**

1 Sie finden das Spiel auf der Heft-DVD. Für die Installation benötigen Sie eine Internetverbindung und Ihren Aktivierungs-Code, den Sie auf der Rückseite der DVD-Hülle finden.

2 Starten Sie die Installation des Spiels von der Heft-DVD. Geben Sie den Code ein, sobald Sie dazu aufgefordert werden, um das Spiel komplett zu installieren.

3 Vor Spielstart registrieren Sie das Spiel mit Ihrer E-Mail-Adresse und einem frei wählbaren Passwort.

PLATIN-EDITION Auf DVD im Heft
GOLD-EDITION Auf DVD im Heft
SILBER-EDITION Als Download

Das große Spiele-Paket

# 100 TOP-VOLLVERSI

GRATIS AUF HEFT-DVD

***SPIELESAMMLUNG*** **PC** Da stecken viele Hundert Stunden Spielspaß drin – **FÜR JEDEN ZOCKERGESCHMACK**: Abenteuer und Action, Knobeleien, Geschicklichkeits- und Strategiespiele und Simulationen.



## ABENTEUERSPIELE

### 1 MOORHUHN ADVENTURE – DER FLUCH DES GOLDES

Ein Archäologe mit Hut, Lederjacke und jeder Menge Tatendrang – das kann doch nur das berühmt-berüchtigte Moorhuhn Indy sein. Leider hat der schräge Vogel derzeit an den Spätfolgen eines früheren Abenteuers zu knabbern: Der Geflügelfiskus hat sich fieserweise das geborgene Pharaonengold einverleibt, nur ein mysteriöser Fluch ist dem Helden geblieben. Helfen Sie ihm aus der Patsche, und füllen Sie seine Schatzkammern! Das stolze Federvieh würde es zwar nie zugeben, doch ohne Ihre Unterstützung ist es total aufgeschmissen. Im Abenteuerspiel „Fluch des Goldes" ist nämlich in erster Linie gesunder Menschenverstand gefragt.

Damit geleiten Sie den Helden per Mausklick vorbei an allerhand Gefahren und Widrigkeiten. Mit der *rechten* Maustaste wechseln Sie zwischen mehreren Aktionen, die Sie auf Gegenstände in der Umgebung anwenden. So untersuchen Sie Dinge, nehmen sie mit oder sprechen mit irrwitzigen Charakteren, denen Sie im Laufe Ihres Abenteuers begegnen. Sie müssen an den Rätselnüssen nicht verzweifeln: Moorhuhn Indy weist mit seinen Kommentaren oft auf die richtige Lösung hin – mit Humor, über den nicht nur die Hühner lachen!









ONEN

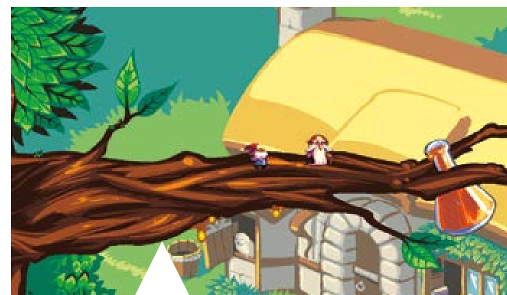
## ABENTEUERSPIELE

| ABENTEUERSPIELE AUF DVD | |
|---|---|
| 1 | Moorhuhn Adventure – Der Fluch |
| 2 | Adventure Awaits |
| 3 | Yours Truly |
| 4 | Journey to the Center of Hawkthorne |
| 5 | Heavens Below |
| 6 | Gnomefest |
| 7 | Conquest |
| 8 | Valyria Tear |
| 9 | Lips of Suna |
| 10 | Naut |
| 11 | Reconquista |
| 12 | The Stranger |



### 3 YOURS TRULY

Ist das noch ein Spiel oder schon ein Kunstwerk? Diese Frage ist bei „Yours Truly" durchaus berechtigt. Sie erwachen als gehörntes Wesen mit Maske in einer geheimnisvollen Eislandschaft. Nach ein paar Schritten taucht vor Ihnen eine ähnliche Figur auf und ergreift die Flucht. Sie folgen ihr durch ein Meer aus Mohnblumen. Was hat es mit der Gestalt auf sich? Wer sind Sie? Wo sind Sie gelandet, und welche Rolle spielen Sie dort? Die hübsch gestaltete Spielumgebung ist voller Symbolik, die zur Interpretation des Geschehens einlädt. Anstatt sich darüber Gedanken zu machen, können Sie aber natürlich auch einfach die schöne Atmosphäre dieses Titels auf sich wirken lassen!



### 6 GNOMEFEST

Entdecken Sie eine Miniatur-Welt ungeahnter Größe! Sie schlüpfen in die Haut des putzigen Zwergs Tipp, der aufbricht, um wichtige Vorräte für das alljährliche Dorffest zu sammeln. Bewundern Sie dabei bildhübsch gezeichnete Hintergründe, lösen Sie Rätsel, unterhalten Sie sich mit den urigen Gestalten des Zauberreichs, und entgehen Sie gekonnt tödlichen Gegnern und anderen Gefahren. Dabei helfen Ihnen nicht zuletzt magische Tränke, die beeindruckende Fähigkeiten verleihen.

## SO GEHT'S

**PLATIN-EDITION**

**GOLD-EDITION**

**Sie finden die Spiele auf der Heft-DVD. Installieren Sie die Spiele einfach wie gewohnt.**

**SILBER-EDITION**

**1 Zum Download der 100-Gratisspiele-DVD benötigen Sie Ihren individuellen Freischaltcode. Den finden Sie auf dem Kärtchen auf Seite 3.**

**2 Auf www.computerbild.de/40336 geben Sie den Freischaltcode ein. Anschließend ist der Download der 100-Gratisspiele-DVD freigeschaltet. Weitere Instruktionen lesen Sie auf der Internetseite. Freischaltung und Download sind möglich bis zum 3. Mai 2016.**

## ACTIONSPIELE

### 14 TEEWORLDS

Dieses Ballerspiel hat's in sich: In „Teeworlds" bekriegen sich online bis zu 16 Spieler mit allerhand Wummen, während sie per Enterhaken durch die bunte Kulisse schwingen. Besonders beliebt ist der Granatwerfer: Der richtet viel Schaden an, ist aber auch für den Schützen gefährlich, sollte sich dieser im Explosionsradius der Granate befinden. Die prima Optik des Spiels macht ebenso viel Spaß wie die präzise Steuerung der putzigen Spielfiguren. Neben zwei Deathmatch-Varianten, in denen Sie mit den meisten Abschüssen gewinnen, gibt's auch noch den Modus „Capture the Flag", bei dem Sie die gegnerische Fahne stehlen und die eigene verteidigen müssen.





### 18 CURSE OF MERMOS

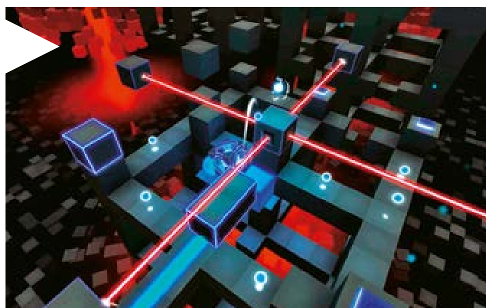
Im ägyptischen Wüstensand stecken noch viele Geheimnisse. Ein echter Abenteurer wie Abdu kann ihnen unmöglich widerstehen. Und so macht sich der Jüngling auf, das Grab des mythischen Pharao Ebo zu finden. Was er entdeckt, wächst ihm bald über den Kopf: Monster-Horden fallen über ihn her, und er braucht schon mächtige Artefakte wie den Hammer des Horus oder die Armbrust der Neith, um sich die Biester vom Hals zu halten. Bauen Sie Ihre Fähigkeiten im Kampf weiter aus, und finden Sie geheime Glyphen, mit denen Sie noch stärker werden. Und das ist noch lange nicht alles: Überall in der Grabkammer verstreut liegen wertvolle Schätze, die nur darauf warten, von Ihnen geborgen zu werden. Nehmen Sie den Kampf auf!

| ACTIONSPIELE AUF DVD | |
|---|---|
| 13 | Gravity Glide |
| 14 | Teeworlds |
| 15 | Platform 31 |
| 16 | Space Ace 3D |
| 17 | Dynablaster Revenge |
| 18 | Curse of Mermos |
| 19 | Spinnicus |
| 20 | Elders of Madness |
| 21 | VoxInvader |
| 22 | Modular Fleet |
| 23 | Echoes+ |

# DENK- / KNOBELSPIELE

## 26 LUX3

Steuern Sie einen elegant schimmernden Würfel durch kubisch-düstere Irrgärten! Ihr Ziel: Sie müssen die Dunkelheit zurückdrängen – und dafür allerlei Lichtpunkte einsammeln. Sie bewegen den Würfel aus der Vogelperspektive. Dabei ist Gefühl gefragt: Sie müssen ihn ein wenig schubsen, damit er über seine Kanten rollt; bei zu viel Druck rollt er allerdings schon mal zu weit und stürzt in den Abgrund.







## 29 THIS WAY UP

Durch dieses clevere Knobelspiel bewegen Sie sich als – Umzugskarton. So fällt das Rollen übers Spielfeld schon mal flach, stattdessen kippen Sie jeweils auf eine der Kartonseiten. Dabei müssen Sie stets beachten, welche Seite in welche Richtung zeigt. Denn aus der oberen Öffnung, auf die ein Pfeil an der Seite verweist, können Sie einen Schuss abfeuern. Damit legen Sie kristallartige Schalter auf dem Spielfeld um und eröffnen neue Pfade auf dem Weg zum Levelausgang.

**DENK-/KNOBELSPIELE AUF DVD**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 24 | The Butterfly Effect | 39 | Sokoban 3D |
| 25 | Lumen | 40 | Blocks 3D |
| 26 | Lux3 | 41 | Fuego |
| 27 | The Truth about Ada | 42 | Escape |
| 28 | Surrealista | 43 | ReverSee |
| 29 | This Way Up | 44 | LMarbles |
| 30 | The Mystery Doors | 45 | Tick5 |
| 31 | Tough Love Machine | 46 | WAtomic |
| 32 | Cubrick | 47 | Atomic Research |
| 33 | A Box in the Way | 48 | Mill 3D |
| 34 | Scape | 49 | Mine Sweeper 3D |
| 35 | Modulocean | 50 | Crack Attack! |
| 36 | Tetraspace | 51 | 3D TicTacToe |
| 37 | Wizznic | 52 | Still Yet Another Sokoban |
| 38 | 123 Free Solitaire | 53 | Free Sudoku |

# GESCHICKLICHKEITSSPIELE

## 55 MOMODORA 2

Dieses Spiel könnte glatt dem „Super Nintendo" aus den Neunzigern entsprungen sein: In „Momodora 2" hüpfen Sie durch liebevoll gestaltete Areale in klassischer Pixel-Optik! Als Priesterin Momo legen Sie sich mit der Königin der Unterwelt an, um Ihr Heimatdorf zu retten. Dabei schlagen Sie gelegentlich per Fausthieb auf verschiedenartige Fieslinge ein, die Ihnen unterwegs über den Weg laufen, oder läuten Glöckchen, um den Spielstand zu speichern. Nützlich: Im Laufe des Spiels erhalten Sie verschiedene zusätzliche Zauber, die Ihnen etwa einen Schussangriff ermöglichen oder dabei helfen, bislang unzugängliche Orte zu erreichen.




## 59 EXPULSION

Ein fetziges Rennspiel für Raser, die schon heute in der Zukunft unterwegs sein wollen: In „Expulsion" geht's mit futuristischen Gleitern auf halsbrecherische Pisten. Halten Sie sich aber immer schön von den Banden fern, und setzen Sie die Beschleunigungsfelder geschickt ein, um die besten Rundenzeiten rauszuholen.



**GESCHICKLICHKEITSSPIELE AUF DVD**

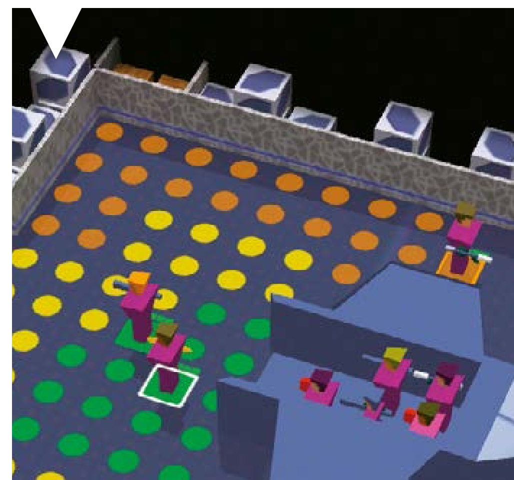
| | | | |
|---|---|---|---|
| 54 | Super Tux | 69 | Farg |
| 55 | Momodora 2 | 70 | Curiosity – The Concept |
| 56 | Dolly | 71 | RPS |
| 57 | Condor | 72 | Souls of the Fallen |
| 58 | Abelardo | 73 | Duck Marines |
| 59 | Expulsion | 74 | Dolphin Island 2 |
| 60 | Dagdrom | 75 | Under Ytan |
| 61 | Flail Rider | 76 | Jools |
| 62 | Woozy Waiter | 77 | Blobby Volley 2 |
| 63 | Eternum | 78 | 2H4U |
| 64 | The Unlimited Blocks | 79 | Rocks'n'Diamonds |
| 65 | Icy Berg | 80 | Tower Toppler |
| 66 | Goldak | 81 | L Breakout 2 |
| 67 | Ridicubous | 82 | Ablazeball |
| 68 | NipNip | 83 | Super Methane Brothers |

# STRATEGIESPIELE



## 86 XENOWAR

Halten Sie die Invasion der Außerirdischen auf – mit allen Mitteln! Zu diesem Zweck bauen Sie rund um den Globus Basen und Verteidigungsstellungen auf, um die Aliens von unserem schönen Planeten zu verjagen. Auf der Karte geben Sie auf verschiedenen Kontinenten den Bau von Gebäuden und die Ausbildung von Einheiten in Auftrag. Im taktischen Teil greifen Sie mit Streitkräften die Standorte der Eindringlinge an.



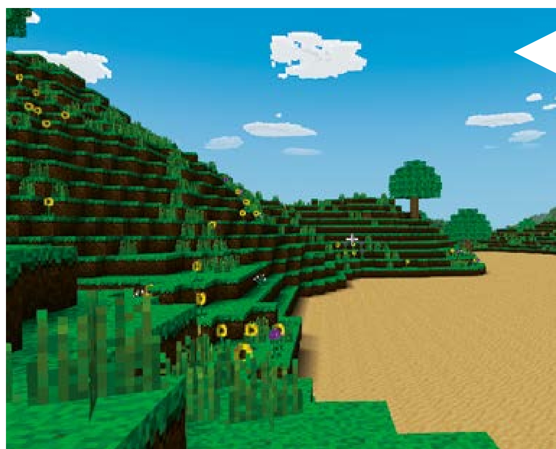
| STRATEGIESPIELE AUF DVD | |
|---|---|
| 84 | 0 A.D. |
| 85 | Battle for Wesnoth |
| 86 | Xenowar |
| 87 | Open Dungeon |
| 88 | Wyrmsun |
| 89 | Free Col |
| 90 | Free Civ |

## 88 WYRMSUN

In „Wyrmsun" kommandieren Sie zwergenähnliche Geschöpfe, um sich in der von Felsen und Wald geprägten Fantasy-Welt zu behaupten. Dabei müssen Sie sich mit knappen Ressourcen gegen Angreifer zur Wehr setzen. Ihre Krieger rüsten Sie mit Waffen, Schilden und Power-ups aus, die Arbeiter teilen Sie zum Goldschürfen ein. So stocken Sie Ihren Vorrat an Materialien durch Expansion und Abbau weiter auf.

# SIMULATIONEN





## 92 CRAFT

Die perfekte Spielwiese für Bastler und Baumeister: Wie im Vorbild „Minecraft" finden Sie sich hier in einer Welt aus Blöcken wieder. Diese Blöcke können Sie beliebig abbauen und wieder platzieren. Damit es nicht eintönig wird, stehen Ihnen zudem viele verschiedene Blocksorten zur Verfügung. So können Sie das Gelände nach Belieben gestalten, gemütliche Hütten oder gar protzige Paläste aus dem Boden stampfen. Ihrer Fantasie sind dabei kaum Grenzen gesetzt!




## 93 CART LIFE

Die „Sims" sind Ihnen zu oberflächlich? Dann testen Sie mal das harte Leben der drei Protagonisten dieser Gesellschafts-Simulation. Verkaufen Sie zum Beispiel Zeitungen und Lebensmittel an Passanten, um Ihren Lebensunterhalt zu bestreiten. Stellen Sie sich alltäglichen, aber durchaus ernsten Problemen: Was tun, wenn die Miete fällig ist und Sie nicht genügend Geld übrig haben?

| SIMULATIONEN AUF DVD | |
|---|---|
| 91 | Flight Gear |
| 92 | Craft |
| 93 | Cart Life |
| 94 | Simutrans |
| 95 | Permutation Racer |
| 96 | TV Tower |
| 97 | Naev |
| 98 | Foo Billard |
| 99 | Valtra Tractors |
| 100 | Robot Vacuum Simulator 2013 |






# SO SCHÖN WIE IN

Jetzt bestellen **und**

Foto: iStock

## IN 6 SCHRITTEN **ZUM FOTOBUCH**

Speichern Sie Ihre Bilder in einem Ordner. Laden und installieren Sie die PixelNet-Software von der Aktionsseite, und folgen Sie dieser Anleitung. Ihren Gutschein geben Sie bei der Bestellung ein.

1




**Wählen Sie in der PixelNet-Software nacheinander „Fotobücher“ und „Fotobuch Premium Fotopapier“.**

2




**Wählen Sie „leeres Fotobuch“, oder lassen Sie das Buch komfortabel „Mit einem Assistent befüllen“.**

3




**Ihren Aktionscode können Sie nur fürs Premium-Fotobuch „A4 hoch“ oder „A4 quer“ einlösen.**

# ECHT sparen!

Premium-Fotobuch mit echtem Fotopapier bis zu

**63 % günstiger!**




## So gut sahen Ihre Bilder noch nie aus! Für alle COMPUTER BILD SPIELE-Leser gibt's ein **FOTOBUCH MIT ECHT-FOTOPAPIER** für detailscharfe Bilder zum exklusiven Tiefpreis.

Nur das Beste für Ihre Besten: echtes Fotopapier von Kodak, kein störender Falz in der Mitte dank Leporello-Bindung, ein Buchumschlag als fester Einband: Genau so sieht ein echtes Premium-Fotobuch aus. Und mit dieser exklusiven Aktion bekommen Sie so ein tolles Fotobuch jetzt richtig preiswert: COMPUTER BILD SPIELE-Leser erhalten ein Premium-Fotopapier-Fotobuch im A4-Format – hoch oder quer – bis zu 63 Prozent günstiger!

### Hohe Qualität für Fotoliebhaber

Die Fotobuchseiten werden einseitig belichtet und erst im nächsten Arbeitsschritt miteinander verklebt. So sind sie dicker und fühlen sich wertiger an. Außerdem sehen Sie Ihre Bilder auf Fotopapier besonders detailgenau – und auf Wunsch richtig groß: Ein Bild auf einer Doppelseite hat das üppige DIN-A3-Format.

### Fotobuch bereits ab 9,95 Euro!

Der Einstiegspreis für diese exklusive Aktion liegt bei nur 9,95 Euro statt 26,90 Euro. Dafür bekommen Sie ein 26-seitiges Fotobuch mit mattem Echt-Fotopapier im A4-Format. Sie möchten lieber Hochglanzoberfläche? Kein Problem, gegen 2 Euro Aufpreis geht Ihr Wunsch in Erfüllung.

### Bis zu 98 Seiten möglich

Wenn Sie möchten, erweitern Sie Ihr Buch um weitere Seiten, für jeweils 3 Euro erhöhen Sie die Seitenzahl in Achter-Schritten. Maximal sind 98 Seiten möglich, für so ein extradickes Buch zahlen Sie inklusive Porto nur 24,95 Euro statt 53,90 Euro und sparen insgesamt 54 Prozent.

### Einfach gestaltet, schnell bestellt

Das Premium-Fotopapierbuch erstellen Sie mit der PixelNet-Software. Sie ermöglicht das automatische Befüllen Ihres Buches, bietet aber auch viele Gestaltungsmöglichkeiten. In jedem Fall führt Sie die Software Schritt für Schritt von der Erstellung über die Anmeldung oder Registrierung bis zur Bestellung – das zeigt auch die kurze Anleitung unten.

## SO GEHT'S

- Die Aktion läuft bis einschließlich **5. April 2016.**
- Via **www.cbspiele.de/aktion/echtfotopapier** geht's direkt zur Aktionsseite.
- Laden Sie dort zuerst die PixelNet-Software, falls Sie diese noch nicht installiert haben. Aktualisieren Sie, wenn nötig, die **Preisliste** nach dem Start der Software.
- Ihr Fotobuch **bestellen Sie direkt** über die PixelNet-Software. Falls Sie bereits PixelNet-Kunde sind, **melden Sie sich an.** Ansonsten ist eine **Registrierung** erforderlich.
- Umfasst Ihr Fotobuch bis zu 90 Seiten, tippen Sie im Bestellschritt „Gutschein" den Code **CB16PFB26S** für die Bestellung ein. Nur fürs 98-Seiten-Buch verwenden Sie den Code **CB16PFB98S.** Jeder Leser darf einen Code nutzen.
- Sie können die Seitenzahl Ihres Fotobuches in **Acht-Seiten-Schritten** zu jeweils **3 Euro** aufstocken. Der Versand innerhalb Deutschlands ist inklusive, Sie sparen damit **2,95 Euro.** Ins Ausland kostet der Versand 10 Euro, in die Schweiz liefert PixelNet nicht.

**4** Bestimmen Sie, ob glänzend oder matt, das Verzeichnis mit den Bildern und danach die Seitenzahl.

**5** Jetzt geht's ans Eingemachte: Gestalten Sie Ihr Fotobuch, und legen Sie es in den Warenkorb.

**6** Während der Bestellung tippen Sie den Code ein. Prüfen Sie in der Übersicht, ob er eingelöst wurde.



Leser-Aktion

# AUS DREI MACH EINS

## 3x Deponia zum Schnäppchenpreis

**Abenteurer aufgepasst: Holen Sie sich die komplette „Deponia“-Trilogie ZUM SAGENHAFTEN RABATTPREIS ALS EXKLUSIVEN DOWNLOAD!**

Held Rufus kann jede helfende Hand gebrauchen, um sich und Freundin Goal vom Müllplaneten Deponia in Sicherheit zu bringen. Wollen Sie sich an Rufus' Seite in das ganz große Abenteuer stürzen? Dann haben Sie jetzt die einmalige Gelegenheit dazu: Mit dieser exklusiven Leseraktion bekommen Sie alle drei „Deponia“-Spiele in einer üppigen Komplett-Edition als Download zum Vorzugspreis von 9,99 Euro statt 39,99 Euro – das macht eine Ersparnis von satten 75 Prozent gegenüber den Einzelausgaben der Games. Damit können Sie nicht nur erstmals das „Deponia“-Abenteuer in voller Länge genießen, sondern erhalten auch noch ordentlich Bonusmaterial:

- **Eine neue Deponia-Weltkarte:** Damit können Sie verschiedene Stellen des Spiels anwählen
- **6 neue Songs:** Jan Müller-Michaelis („Poki“) hat die Stücke geschrieben und gesungen
- **Behind-the-Scenes Videos**
- **4 Stunden Entwicklerkommentare:** Infos von Poki, YouTuber Gronkh und den Sprechern von Rufus und Goal
- **neues Questlog-System und Minigame-Hilfen**
- **versteckte Sammel-Items**

### Ihr persönlicher Rabatt-Code

Käufer der Platin- oder Gold-Edition von COMPUTER BILD SPIELE finden den Rabattcode auf der Rückseite der ersten DVD-Hülle auf Seite 3. Wenn Sie die Silber-Edition des Hefts gekauft haben, finden Sie den Rabattcode auf dem aufgeklebten Kärtchen auf Seite 3. Die Aktion ist gültig bis zum 3. Juni 2016.

### Rabatt-Code bei Steam einlösen

Starten Sie anschließend Steam, oder laden Sie sich Steam von **store.steampowered.com** herunter. Melden Sie sich anschließend bei Steam an. Falls Sie noch kein Steam-Konto haben, erstellen Sie zunächst einen kostenlosen Account.

In Steam klicken Sie anschließend unten links auf **Ein Spiel hinzufügen** und dann auf **Ein Produkt bei Steam aktivieren**. Klicken Sie auf **OK** und auf **Weiter**, und geben Sie danach den Rabattcode in das entsprechende Feld ein. Daraufhin befindet sich der Rabatt-Gutschein in Ihrem Inventar.

Wenn Sie nun „Deponia – The Complete Journey“ in Ihren Warenkorb legen, ist der Preis bereits automatisch um 75 Prozent reduziert. Folgen Sie dann den weiteren Bildschirmanweisungen, um Kauf und Download des Spiels abzuschließen. *[tg]*

## DIE DEPONIA-SAGA IN EINER SAMMLER-EDITION

Den Wahnsinn in voller Länge erleben: In „Deponia“, dem ersten Spiel der Serie, lernt Rufus die schöne Goal kennen. Gemeinsam planen sie die Flucht in die schwebende Stadt Elysium. Doch die Lage verschärft sich in „Chaos auf Deponia“, als der Elysianische Ältestenrat beschließt, den gesamten Planeten in die Luft zu sprengen. Goal macht eine dreifache Persönlichkeitsspaltung durch, und Rufus hat jede Menge krimineller und schräger Vögel an den Hacken. Ob im großen Finale „Goodbye Deponia“ alles gut wird, müssen Sie schon selbst herausfinden.












**JETZT MIT PLAN**
Auf der neuen Weltkarte können Sie einzelne Schauplätze direkt anwählen.



**WUT IM BAUCH**
Rufus hat endgültig die Nase voll vom Müll: In Elysium wartet das Paradies – doch wie kommt er dort hin?



**OJE NACH OP**
Noch weiß Rufus es nicht, aber die geplante Gehirnoperation läuft etwas aus dem Ruder.






**75 % Rabatt**
9,99 Euro statt 39,99 Euro

DAEDALIC ENTERTAINMENT PRÄSENTIERT
DEPONIA
THE COMPLETE JOURNEY
INKLUSIVE VIER STUNDEN ENTWICKLERKOMMENTARE MIT POKI, GRONKH UND DEN STIMMEN VON RUFUS UND GOAL
USK ab 6 freigegeben
EUROVIDEO
DAEDALIC ENTERTAINMENT






# LESER FRAGEN, COMPUTER BILD SPIELE ANTWORTET

leserbriefe@cbspiele.de facebook.com/computerbildspiele twitter.com/cbspiele

## WIE OFT KOMMT DIE NEUE PLATIN-EDITION?

**Frage: Wird es ab jetzt jeden Monat eine Platin-Edition geben, oder ist das nur eine einmalige Sonderausgabe?** Yvonne Witt, via Facebook

**COMPUTER BILD SPIELE antwortet:** Die Platin-Ausgabe wird erst einmal nicht monatlich erscheinen und ist als Sonderausgabe geplant. Aber: Nichts ist ausgeschlossen. Sollte das Konzept bei unseren Lesern gut ankommen, ist es durchaus möglich, dass weitere Platin-Versionen von COMPUTER BILD SPIELE folgen werden.

## AUF DER SUCHE NACH EINER ALTERNATIVE

**Frage: Ich bin seit Langem treuer Leser von COMPUTER BILD SPIELE, und wie viele andere erfreue ich mich stets an den sehr abwechslungsreichen Spiele-Angeboten in jeder Ausgabe. Am meisten jedoch spiele ich das Aufbau-Strategiespiel „Railroad Pioneer" aus der Ausgabe 4/2006. Da ich die Kampagne und die Einzelspieler-Missionen jedoch schon mehrere Male durchgespielt habe, suche ich nun nach einer Alternative zu „Railroad Pioneer". Ich habe aber bis jetzt nichts Überzeugendes finden können. Könnt ihr mir weiterhelfen?** Olliver Stenchly, per E-Mail



**Stefan Mehmke antwortet:** Haben Sie denn schon alle „Railroad"-Alternativen ausprobiert? „Rail Nation" bietet beispielsweise eher strategisches Gameplay, „Sid Meier's Railroads" ist was für Freunde der Schienen-Ästhetik. „Railroad Tycoon" hat eine umfangreiche Einzelspieler-Kampagne, „Train Fever" konzentriert sich sehr auf Realismus und Transport-Geschichte. Oder wie wär's mit einem etwas weniger bekannten Titel wie „Train Valley" oder „Chris Sawyer's Locomotion"? Beide sind auf Steam erhältlich und bei Fans sehr beliebt.

## HABT IHR AUCH SPIELE FÜR „OLDIES"?

**Frage: Hallo verehrte Redaktion, vor Kurzem wurde unser Laptop von Win 7 auf Win 10 umgestellt. Dabei ging leider „Mahjong" verloren – das „Leib-und-Magen-Spiel" meiner Frau. Meine Frau ist 87 und ich bin 89, wir haben manchmal Mühe, alles zu verstehen, bei all den englischen Bezeichnungen. Immer wieder habe ich geschaut, wenn Sie kostenlose Spiele angekündigt haben – aber habt Ihr denn nichts für Oldies? Mein Wunsch ist verziert mit herzlichen Grüßen aus dem Taunus!** Hans-Joachim Möller, via Facebook



**Linda Schult antwortet:** Sehr geehrter Herr Möller, selbstverständlich versuchen wir, alle Altersgruppen und Interessen abzudecken. Eine große Sammlung von Gelegenheitsspielen finden Sie in unseren COMPUTER BILD SPIELE-Sonderheften. „Mahjong Dimensions" gibt es auf der Heft-DVD der Ausgabe „Casual Games 2". Die können Sie jederzeit in unserem Lesershop bestellen. Rufen Sie einfach die Webseite www.lesershop24.de auf, und suchen Sie im Suchfenster nach „casual games". Wahlweise finden Sie „Mahjong" für Win 10 auch über die COMPUTER BILD-Webseite als Download. Rufen Sie www.computerbild.de auf, und tippen Sie in die Suchleiste „Mahjong" ein.

## WIE SCHALTE ICH FREI?

**Frage: Ich habe mir die CBS-Gold-Edition gekauft und wollte wie gewohnt den Download-Key über die Webseite freischalten. Das klappte nicht. Warum?** Jonny, via Facebook

**COMPUTER BILD SPIELE antwortet:** Eine Aktivierung mit Seriennummer ist bei einigen Spielen nicht notwendig; als Gold-Heft-Käufer müssen Sie das Spiel nicht herunterladen, sondern können es einfach von der Heft-DVD (untere DVD) installieren. Die Informationen zur Installation finden Sie immer auch im Heft.

## WOHER BEKOMME ICH DIE SONDERAUSGABE?

**Frage: Hallo CBS, in eurer letzten Ausgabe weist ihr auf eine Sonderausgabe für „Disney Infinity" mit „ab jetzt im Handel" hin. Leider konnte ich das Blatt nirgendwo finden. Erscheint die Zeitschrift noch oder habe ich sie verpasst?** Nadine Hundt, via Facebook

**COMPUTER BILD SPIELE antwortet:** Es kann vorkommen, dass die Sonderausgaben im Handel schnell vergriffen sind. Alle aktuellen und zum Teil auch ältere Hefte und Sonderausgaben können Sie allerdings jederzeit in unserem Lesershop nachbestellen. Besuchen Sie dazu einfach www.lesershop24.de.

## KOMMT POKÉMON IRGENDWANN ALS MMO?

**Frage: Ich habe eine Frage: Ist bekannt, ob „Pokémon" oder „Yu-Gi-Oh!" als richtige Rollenspiele geplant sind? Ähnlich wie „The Witcher" oder „Skyrim" oder „Fallout"? Ich bin leider eigentlich schon zu alt für so etwas Kindisches, aber ein solches Spiel fände ich toll. „Pokémon" war damals auf dem GameBoy super, aber es hat sich seither nicht weiterentwickelt.** Robin, per E-Mail



**Pavel Girard antwortet:** Man ist nie zu alt für „Pokémon", so viel sei vorweg gesagt! Und es gibt bereits zahlreiche Fan-Projekte, die „Pokémon" zu einem Online-Rollenspiel im Stile der alten Gameboy-Klassiker machen, beispielsweise das „PokeMMO" oder „Pokemon Planet". Ein Rollenspiel im Stile von „The Witcher" oder „Skyrim" ist nach aktueller Faktenlage nicht in Sicht – dafür arbeitet Nintendo mit Hochdruck an „Pokémon GO". Zu „Yu-Gi-Oh!" gab es ein Online-Rollenspiel, das allerdings seit 2012 nicht mehr existiert. Auch hier stehen die Chancen auf ein aufwendiges MMO leider eher schlecht.

# Leserbriefe

### Achtung, Spoiler: Missratenes Ende ruiniert „Life Is Strange“!

Sie schreiben (über „Life Is Strange“, *Anm.d.Red.*), es sei „philosophisch“. Richtiger wäre meiner Meinung nach aber „einfallslos“. Es stimmt, dass die Episoden 1 bis 4 großartig sind. Richtig ist aber auch, dass ein missratenes Ende das gesamte Spielerlebnis ruiniert. Die Idee mit den Zeitsprüngen durch die Fotos ist genial. Völlig unverständlich ist, warum diese Idee nicht für ein oder mehrere bessere Enden der Geschichte genutzt wurde – es gibt nur die Wahl zwischen dem schlechten Ende und dem anderen schlechten Ende. Vielleicht gilt es in der Entwicklerszene ja als künstlerisch wertvoll, pessimistisch zu sein und mit erhobenem Zeigefinger vor einem Rumpfuschen in der Zeitlinie zu warnen. Der Abschluss der Geschichte wirkt jedoch eher einfallslos – als hätten die Entwickler von anderer Seite Druck bekommen, endlich zum Abschluss zu kommen, um für andere Projekte eingesetzt zu werden. Erschwerend kommt noch hinzu, dass bei allem Wertlegen auf Entscheidungen und Konsequenzen keine einzige Entscheidung aus den Episoden 1 bis 4 für das Ende in Episode 5 eine Rolle spielt. Der Abschluss der Geschichte hängt – im Gegenteil – nur von einer einzigen Entscheidung unmittelbar vor dem Ende ab, als hätte es die Episoden 1 bis 4 gar nicht gegeben. Da fühlt man sich als Spieler schon heftig verschaukelt. Das ist sehr schade, denn so wurde mit der uninspirierten letzten Episode enorm viel Potenzial verschenkt und auf den letzten Metern ein Spiel ruiniert, das sensationell gut hätte werden können.

**Rainer Trenner, per E-Mail**

*Spannend, dass Sie das Ende als missraten empfinden. Mir wäre ein Happy End zu dieser Geschichte viel zu einfach und zu platt gewesen. Die zwei eher bedrückenden Entscheidungsmöglichkeiten wirken auf mich geradezu existenzialistisch. Ich fand die letzte Episode überhaupt nicht uninspiriert; mir hat die emotionale Achterbahnfahrt sehr gefallen – auch wenn die Entscheidungen aus den vorherigen Episoden keine so große Rolle mehr gespielt haben. Aber so unterschiedlich wie Geschmäcker sind wohl auch Gefühle.* **Stefan Mehmke**

### Platin-Edition: Was könnte drin sein?

Ich wage eine Prognose zu weiteren Platin-Editionen: „Splinter Cell – Convinction“, „Fallout 3“, eines oder zwei der „Batman“-Spiele. Ich könnte mir auch „Dishonored“, „Mafia 2“, „Borderlands“ oder „Gunslinger“ vorstellen. Ich schätze, dass sich „Assassin’s Creed – Black Flag“ auch darunter befinden wird. Vielleicht packt ihr ja auch noch Spiele wie „Watchdogs“, „Titanfall“, „Far Cry 4“ oder „Max Payne 3“ auf je eine CD. Liebe Grüsse aus der Schweiz.

**Flecha Veloz, per E-Mail**

*Wir sind immer auf der Suche nach tollen und aktuellen Titeln für COMPUTER BILD SPIELE. Alle Titel, die Sie aufgezählt haben, wären geeignet für künftige Gold-Editionen. Lediglich die 18er-Titel wie „Fallout 3“ sind aus rechtlichen Gründen etwas schwieriger zu handhaben – die dürfen wir aus Jugendschutzgründen nicht auf die Heft-DVD packen. Sie können sich in diesem Jahr trotzdem noch auf einige tolle Überraschungen freuen – besonders unsere Jubiläums-Ausgabe 7/2016 sollten Sie im Auge behalten.*

*Mit der Platin-Ausgabe wollen wir aber sogar noch ein Stück weiter gehen als mit der Gold-Version: Mit dieser Edition möchten wir Top-Spiele anbieten, die es entweder noch gar nicht gibt oder die gerade erst erscheinen. Wie mit dieser Ausgabe, in der wir das brandneue „Deponia – Doomsday“ zeitgleich mit dem offiziellen Release auf Heft-DVD anbieten können.*

## IHR KONTAKT ZU COMPUTER BILD SPIELE


■ **SIE HABEN LOB, KRITIK ODER ANREGUNGEN FÜR COMPUTER BILD SPIELE?**
E-Mail: leserbriefe@cbspiele.de
Fax: 01805-009049 (14 Cent/Minute)
Brief: Leserservice COMPUTER BILD SPIELE, Brieffach 1940, 20350 Hamburg

■ **IHRE HEFT-DVD STARTET NICHT?**
Hilfe finden Sie auf www.cbspiele.de unter **Webcode 10 002.**

■ **SIE HABEN TECHNISCHE FRAGEN, DIE KEINEN ARTIKEL ODER TEST IM HEFT BETREFFEN?**
Wählen Sie eine dieser beiden Telefonnummern (1,99 Euro/Minute): **Spiele:** 09001-101942
**Hardware:** 09001-224532 (Mo.-Fr. 9 bis 17 Uhr)

■ **SIE HABEN FRAGEN ZUM ABONNEMENT ODER WOLLEN EIN ÄLTERES HEFT NACHBESTELLEN?**
Telefon: 01806-636663 (täglich 9 bis 19 Uhr, 14 Cent/Minute)
Brief: Abobetreuung, COMPUTER BILD SPIELE, Brieffach 1946, 20350 Hamburg, Fax: 01806-636633 (14 Cent/Minute)
oder per E-Mail: abo@computerbildspiele.de


## IMPRESSUM






Kai Diekmann
**Herausgeber BILD/BILD-Zeitschriften**
Spielt: Firewatch


Axel Telzerow
**Chefredakteur COMPUTER BILD SPIELE**
Spielt: LEGO Marvel Avengers


Sebastian Griesbach
**Stellv. Chefredakteur Online**
Spielt: FIFA 16


Dagmar Schert
**Art Director/Mitglied der Chefredaktion**
Spielt: Candy Crush Soda Saga


Florian Rüttinger
**Redaktions-manager**
Spielt: Sebastian Loeb – Rally Evo


Martin Seigel
**Textchef, Leitung Text-/Schlussredaktion**
Spielt: NBA 2K16


Mathias Otten
**Head of Technology and Products**
Spielt: Star Wars: Battlefront


Jennifer Bujko
**Stellv. Art Director**
Spielt: Fallout Shelter


Frank Schaper
**Chef vom Dienst**
Spielt: Life Is Strange


Klaus Schulz
**Stellv. Chef vom Dienst**
Spielt: American Truck Simulator


Oliver Sprung
**Ressortleiter**
Spielt: XCOM 2


Marco Häntsch
**Leitung Spieletests**
Spielt: Unravel


Andreas Geyer
**Test/Tricks**
Spielt: Unravel


Thomas Glenk
**DVD**
Spielt: Rocket League


Rüdiger Kopp
**Test/Tricks**
Spielt: iRacing


Ingolf Leschke
**Hardware**
Spielt: ARK – Survival Evolved


Stefan Mehmke
**Test/Tricks**
Spielt: Valhalla Hills


Linda Schult
**Test/Tricks**
Spielt: The Witness


Wilfried Barbknecht
**Textchef Online**
Spielt: Traffic Rider


Nicole Petersen
**Text-/Schlussredaktion**
Spielt: Street Fighter 5


Cornelius Braun
**Fotoredaktion**
Spielt: PES 16


Katharina Rose
**Fotoredaktion**
Spielt: Die Sims 4


Viktoria von Berg
**Assistentin des Chefredakteurs**
Spielt: Final Fantasy Explorers


Patricia Petersen
**Teamassistentin**
Spielt: Guitar Hero Live

**Weitere Mitarbeiter dieser Ausgabe:** Manuel Bauer, Olaf Bleich, Brian Crome, Paul Dickau, Michael Förtsch, Pavel Girard, Svenja Herm, Benjamin Horbelt, Nico Jaenecke, Ursula Junger, Timo Knorst, Alexander PrAXl, Thomas Meins, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Mike Spyridis, Soenke Siemens, Tanja Steenbuck, Sebastian Tyzak, Ilka Weihmann.

**Unter den Artikeln in COMPUTER BILD SPIELE finden Sie das Kürzel des jeweiligen Autors. Es ist aus den im Impressum fett gedruckten Buchstaben zusammengesetzt.**

**Herausgeber BILD/BILD-Zeitschriften:** Kai Diekmann. **Verantwortlich für den Inhalt:** Axel Telzerow. **Redaktionsanschrift:** COMPUTER BILD SPIELE, Brieffach 1940, 20350 Hamburg. **Abonnement-Bestellung und -Betreuung:** COMPUTER BILD SPIELE Abo-Service, Brieffach 1946, 20350 Hamburg, www.cbspiele.de/abonnieren, Fax 01805-606303, Tel. 01806-636663 (jeweils 0,20 €/Anruf aus dem deutschen Festnetz, maximal 0,60 €/Anruf aus Mobilfunknetzen). COMPUTER BILD SPIELE erscheint monatlich und kostet im Handel 5,90 € als Gold-Edition und 3,80 € als Silber-Edition (jeweils inkl. 7% Mehrwertsteuer) pro Heftfolge. Der Jahresabonnementpreis im Inland beträgt 5,90 € pro Heftfolge für die Gold-Edition zzgl. ortsüblicher Zustellgebühren. Den Preis für den Versand ins Ausland erfahren Sie auf Anfrage. **Verlagsgeschäftsführer:** Dr. Hans Hamer. **Stv. Verlagsleiter:** David Löffler. **Objektleiter:** Nikola Töniges. **General Manager Marketing:** Anett Groch. **Anzeigenleitung:** Anett Groch (verantwortlich für den Inhalt der Anzeigen). Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 17 vom 1.1.2016. **Vertrieb (Einzelverkauf):** Sales Impact GmbH & Co. KG, 20350 Hamburg. Verantwortlich: Michaela Steen. **Vertriebsleiter Sonderaufgaben:** Günter Denndorf. **Druck:** Prinovis Ltd. & Co. KG, Betrieb Ahrensburg, Alter Postweg 6, 22926 Ahrensburg. **Verlag:** Axel Springer SE, Axel-Springer-Platz 1, 20350 Hamburg, Telefon 040-34700.


Das Papier von COMPUTER BILD SPIELE ist umweltfreundlich und recyclingfähig. Zur Herstellung wurde ausschließlich chlorfrei gebleichter Zellstoff verwendet. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Fotos wird keine Haftung übernommen. COMPUTER BILD SPIELE wird als Print- und Online-Ausgabe verbreitet und ist per Internetdatenbank recherchierbar.

# HEISSE GERÜCHTE

IMMERZU BRODELT DIE GERÜCHTEKÜCHE. WIE VIEL WAHRHEIT STECKT IN DEN SPEKULATIONEN? COMPUTER BILD SPIELE WAGT EINE PROGNOSE.

## PlayStation VR

### WIRD'S EIN SCHNÄPPCHEN?

WAHRSCHEINLICHKEIT 50%

Die Virtual-Reality-Brille von Sony soll noch im ersten Halbjahr 2016 erscheinen. Über den Preis hüllt sich der Hersteller allerdings in Schweigen. Das Fachmagazin „Famitsu“ befragte jüngst 25 japanische Spieleentwickler zum Sony-Hammer des Jahres und bekam einige überraschende Antworten: Fast die Hälfte der Befragten erwartet einen Verkaufspreis zwischen 155 und 230 Euro (ohne Mehrwertsteuer). Damit wäre die PlayStation VR weit günstiger als die Konkurrenzprodukte Oculus Rift (ca. 700 Euro) und HTC Vive (vermuteter Verkaufspreis über 1000 Euro).

Interessanter als die Preise sind allerdings die Entwickler-Meinungen zur Zukunft von Virtual Reality: Nur 34 Prozent glauben, dass VR-Brillen überhaupt eine Relevanz auf dem internationalen Spielemarkt erreichen werden. 37 Prozent gaben zudem an, dass für einen kommerziellen Erfolg der Technik eher innovative spielerische Konzepte als der Preis der Brillen entscheidend seien.

WAHRSCHEINLICHKEIT 70%




### NEUES CRASH BANDICOOT?

Der Twitter-Post vom offiziellen PlayStation-Account aus dem Nahen Osten macht Hoffnung auf ein neues „Crash Bandicoot“: Der Beuteldachs ist hier auf einem arabischen „Wanted“-Plakat zu sehen. Zumindest ein HD-Remake ist denkbar.

WAHRSCHEINLICHKEIT 50%

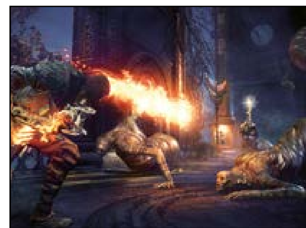



### STEAM: MIT BITCOINS ZAHLEN?

Laut einem geleakten Quellcode von Steam soll es angeblich bald möglich sein, Spiele mit Bitcoins zu bezahlen. Das ist zwar nicht unwahrscheinlich, dabei könnte es aber Probleme mit Käufer-Verifizierung und Spiele-Umtausch geben.

## Vorschau

Ausgabe 5/2016 ab Mittwoch, den 6. April im Handel



### NEWS: DARK SOULS 3

**ROLLENSPIEL** COMPUTER BILD SPIELE hat sich auf Dämonenjagd nach Lothric gewagt. Ob der letzte Teil der Trilogie gleichzeitig auch der düsterste und härteste der berüchtigten Rollenspielreihe wird, verrät der aktuelle Anspielbericht.



### ROLLERCOASTER TYCOON WORLD

**SIMULATION** Die Legende kehrt zurück – mit 3D-Streckeneditor, Online-Modus und realistischer Achterbahn-Physik. Ob sich eine erneute Runde auf dem Rummel lohnt, zeigt der Test in der kommenden Ausgabe.

Aus aktuellem Anlass können sich Themen ändern. Wir bitten dafür um Verständnis.

